



**INTERVISTE
ESCLUSIVE AI
PROGRAMMATORI:
David Crane
& Chris Butler**

3 GIOCHI CALDI!!!

NEW ZEALAND STORY TUSKER - A.P.B.

MEGA PREVIEW

**PROSSIMAMENTE
SUI VOSTRI
8-BIT**

Space Ace

Power Drift

Altered Beast

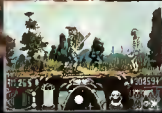
Super Wonder Boy

SHARE THE AMERICAN DREAM



EPYX **WORLD**

KNIGHT FORCE



TITUS™

UNIT 4 STANNETS LAINDON NORTH TRADE CENTRE BASILDON ESSEX SS15 6 DJ PHONE : (0268) 541 126

©1998 TITUS. KNIGHT FORCE, TITUS AND THE TITUS LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TITUS.

DYNAMITE

DÜX

Quando la piccola Lucy viene rapita dal terribile Achacha, i suoi due amici Bin e Pin si arrabbiano veramente e sono pronti a tutto per liberarla.

VUOI AIUTARE BIN O PIN IN QUEST'IMPRESA?
A suon di pugni poderosi per mettere K.O. i nemici, dovrai affrontare pericolose cascate, vulcani e muri di fuoco prima di raggiungere Lucy. Ma non scoraggiarti e ricorda:

LUCY HA BISOGNO DI TE!!

Disponibile per: C64 - SPECTRUM - AMSTRAD
ATARI ST - AMIGA

LEADER
L'ESCLUSIVITÀ



ACTIVISION

Sommario

SOLITI

7 EDITORIALE

Quattro chiacchiere...

39 AGGIORNAMENTO

Le versioni aggiuntive

52 BUOGET

Due medaglie d'argento!!!

57 ZZAP! PARADE

Facce nuove a Zzap! Parade

59 TOP SECRET

AJ colpisce ancora

72 POSTA

No, non è scomparsa: è finita
qui in fondo...



INCONSUETI

9 POWER DRIFT

Un'altra esclusiva di Zzap! per un
gioco di sicuro successo

46 DAVID CRANE

Un'intervista all'uomo... e al suo Blob

50 PREVIEWS

Era ora! Qualcuno ricominciava già a
parlare di crisi degli otto bit... BAH!



MISTI

13 THE NEW ZEALAND STORY

Un frutto... con le ali!

16 TUSKER

Il ninja cede il posto all'esploratore

18 A.P.B.

Tempi duri, per i criminali...

20 FIRST STRIKE

Il 'VERO' Afterburner?!

22 IRON LORO

No, niente a che fare con Defender
Of The Crown

24 INDIANA JONES

La Tiertex colpisce ancora... ah!

26 MR. HELI

Anche un elicottero può essere
simpatico, no?

28 HOSTAGES

Le teste di c...uoio della Infogrames

30 THUNDERBIRDS

1, 2, 3... Thunderbirds are GO! (?)

34 PASSING SHOT

Ci siamo col Tennis...

36 SHINOBI

La violenza non passa mai di moda

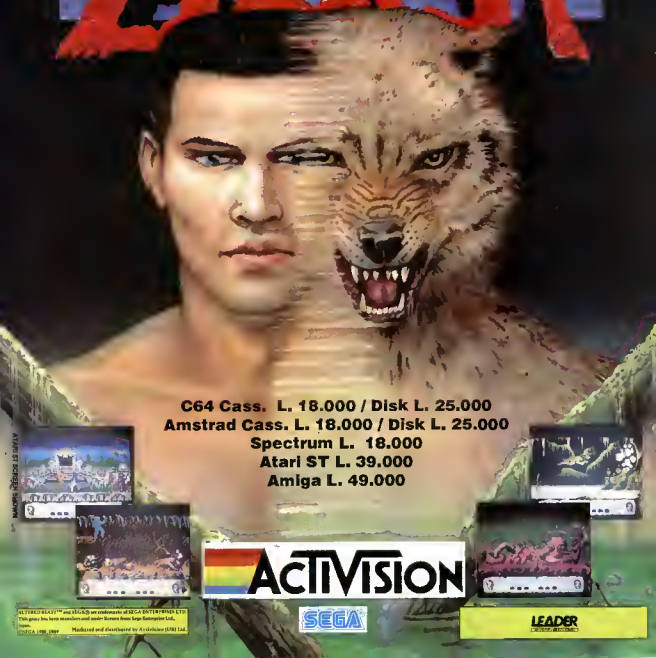
Editoria: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Belio

Capo Redattore: Stefano Galliani Digital Layout: Adolfsde Menst Redazione Italiana: Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldacchini, Mauro Fomatori, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Massimiliano Di Bello. Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia Redattori Inglese: Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand. Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6458706 VICEOTEL Mailbox: 013171679 Fototile European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Camusco sul Naviglio (Mi) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - Tel. 02/6882708-66800245 Distribuzione: M.E.P.E. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1996 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



C64 Cass. L. 18.000 / Disk L. 25.000
Amstrad Cass. L. 18.000 / Disk L. 25.000
Spectrum L. 18.000
Atari ST L. 39.000
Amiga L. 49.000

 **ACTIVISION**

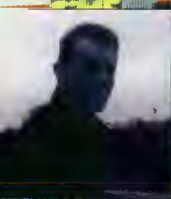


LEADER
ELECTRONICS

ALTERED BEAST™ and BEAST are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been mastered and coded by Romex from Romex Enterprise Ltd.
© 1989, 1990. Manufactured and distributed by Activision (USA) Ltd.

POWER DRIFT

BUTLER COLPISCE ANCORA!



Ancora una volta alla Activision hanno acquistato i diritti di conversione su di un titolo eccezionale in preparazione per la Seconda Guerra delle Conversioni prevista per questo Netele. Il pazzo grosso nell'arsenale della Activision questa volta è il colossale coin op dalla Saga: Power Drift. Robin Hogg va a dare un'occhiata a come il programmatore Chris Butler sta "realizzando l'irrealizzabile".

A seguito del colossale successo di Out Run e Atterburner nelle sale giochi, anche la Sega si è lanciata nel 1988 nel tentativo di creare il perfetto coin-op idraulico. Power Drift combine tutte le tecniche gretiche e la terrificante velocità che la Sega è riuscita a estrapolare nel gioco più simile a un giro sulle montagne russe che si sia mai visto. Per la versione per Commodore 64 il compito è stato affidato ad uno dei migliori "convertitori" di tutti i tempi: il grande Chris (Ghosts 'n' Goblins, 720°, Space Harrier, Thunder Blade, Commando) Butler.

Come cavolo hai fatto ed imbarcarti in un'impresa come la conversione per 64 di questo mostruoso coin op?

Beh, in quel momento, circa l'inizio dell'89, ero impegnato in un lavoro free-lance per la US Gold. Avevo appena finito Thunderblade e mi si stava offrendo la conversione di Ghosts 'n' Goblins quando il software manager della US Gold, Charles Cicil, improvvi-

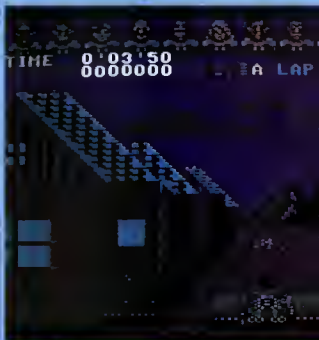
samente se ne andò per unire al team Activision, tirandomi un pacco mostruoso. I diritti per Power Drift comparvero subito dopo — volevo un gran titolo su cui lavorare e quello era l'unico disponibile. E così in febbraio mi fu affidato il compito — alla fine di Settembre avrei dovuto consegnarlo pagando 250 sterline per ogni settimana di ritardo eventuale.

Quando ti sei messo a lavoro



rare per la prima volta su quel gioco, quell'erano le priorità? Qualcosa doveva essere omissa e in dell'inizio, me cosa? Non ti sembra di esserti spinto un po' troppo in là?

Quegli effetti della strada, come le macchine che scivolano attorno agli angoli stretti dovevano essere tutti esclusi, ma tutto dipendeva dalla memoria, che come si solito era MOLTO scarsa. Se avessi avuto la memoria che mi serviva, avrei fatto miracoli. Mi piace affrontare i coin-op della Sega a testa bassa, per-



ché secondo me non esiste altro modo per farlo. Ho sempre creduto che se tutto è possibile, tanto vale provarci. Anche se devo fare dei compromessi quasi tutte le volte che converto un gioco, decidendo che cosa mettere e che cosa no, cerco sempre di catturare tutto quello che del soggetto affascina il giocatore.

E questo sarà un multiloed, vero?



No, no (e qui mi casca la macchina). Ho soppesato tutti i pro e i contro e ho deciso di fare qualcosa di frenetico e nel quale entrare rapidissimamente, il che porta sempre a un monocraticamento. Che senso ha scrivere giochi veloci dove poi bisogna fermarsi per aspettare il multiloed? Oltretutto viene considerato meglio, se riuscite a ficcare tutto in un caricamento singolo. Cercare di lavorare nella ristretta memoria del 64 è

stato difficile: nei primi tempi finivo sempre col finire la memoria, mai poi ho fatto pratica.

Come è strutturato il gioco (senza darvi segreti di produzione)?

Per adesso ci tratta di 32K di codici grafici, compresi tutti i dati delle piste, le curve, le lunghezze dei rettilinei, le posizioni delle colline e così via.

Dopo questo arrivano 20K di codice vero e proprio e dopo ancora 6K circa di musica. Non faccio io la musica, ma lascio un sacco di spazio a Dave Lowe che ha fatto degli ottimi lavori per la Activision. Ho già dovuto ridurre le parti a sua disposizione, ma sembra soddisfatto di avere anche solo 6K. Si è concentrato su di un pezzo solo per mantenere lo spirito dell'originale. Una musica estiva? Sì, è probabile. Anche se non ho ancora sentito niente.

Alla fine rimarrò con un paio di K per scopi di emergenza — ordinare il buffer del colore, meneggiare la memoria di schermo e così via. Questa allocazione è abbastanza flessibile, ma ci permette per adesso di poter riordinare e piacere il codice.

Per lo sviluppo uso un vecchio Amstrad PCW con un WordStar per editare il codice sorgente. L'assemblaggio del codice è realizzato da un Avast X-ASM e fortunatamente non ci mette più di un pelo di minuti da quando il codice è trasferito dal PCW. Ho le mie routines personalizzate per disegnare la grafica che possono far scorrere i fondali e creare sprites multiplexati enormi e molto complessi.

La grafica è sempre stata molto importante in tutti i giochi Sega — quando devi convertirla la grafica o il codice è ottenere la priorità?

La grafica viene per prima con tutte le routines relative alla pista. La struttura del gioco è di solito l'ultima cosa di cui mi preoccupa ed è molto facile da implementare, cam-

biare le velocità di una macchina qui, la gravità di una curva là — no problem. Non è stato un problema nemmeno incorporare l'effetto testa-coda (quando si urta un'altra auto o il bordo delle strade) — è un po' berbero, ma mi limito a shiftare i caratteri e destra o sinistra e così.



conda della direzione dell'impatto.

La grafica è composta di un massimo di 230 immagini basate su una base di 23 oggetti. Lo sprite principale della tua macchina e di quelle rivali usano sino ad un massimo di 18 di queste 230 immagini circa, e comprende le auto in lontananza, le posizioni di quelle in curva, quelle impegnate e così via.

Volevo passare due o tre settimane sulla grafica, ma alla fine sono risultate sei settimane.

Quelli sono stati dei periodi più difficili da convertire? Hai passato molte notti in bianco?

Ti risponderò alla seconda domanda per prima. Beh, naturalmente mi capitò spesso di passare ben oltre la mezzanotte, dal momento che programmo alle ore più strane — mi alzo a mezzogiorno e comincio a lavorare solo di sera, di solito dalle 6 alle 3 della mattina dopo. C'è stata una volta in cui sono rimasto alzato sino alle 7 per mettere al posto giusto le nuvolette di fumo che partono da sotto le ruote delle varie auto, ma di solito non ho troppi problemi a mettere più correttamente il mio codice.

Ma non finisce qui... Voltate pagina!



Il problema principale (e parte la memoria a disposizione) è le piste; riuscire a farla muovere correttamente, curare dolcemente e creare gli effetti "ottovolante" in cima alle salite. Come nel coin op, le auto non si muovono, mentre è la pista a scorrere velocemente ai loro lati.

Cercare di mantenere la grafica dei lati parallele alle piste è stato un'altra bella impresa. Tengo le forme del percorso in memoria come una serie di curve, rettilinei e colline — poi spollo una routine di 3D per creare l'effetto tridimensionale.

Sono apparsi degli spazi ai bordi dello schermo, così il ho



riempiti con dei blocchi di caratteri. La velocità non è stata un problema, poiché tretto gli sprites come se fossero degli emmassi di caratteri. Certi oggetti si muovono perpendicolarmente alle strade, come i ponti. E' un piccolo trucco, ma funziona.

L'illusione del movimento e gli algoritmi delle piste sono venuti meglio di quel che avevo sperato. Ho copiato il metodo usato dal coin-op, ma i programmatori della Sega sono molto fortunati, poiché tutte le parti difficili loro se le trovano già pronte. In generale sono soddisfatto del risultato.

Ovviamente ti sarai ispirato alle tue precedenti esperienze per questa conversione.

Una delle critiche principali che vengono fatte ai giochi che ho fatto in passato, come Thunder Blade, è stato l'ondeggiare degli oggetti in 3D che si avvicinano dall'orizzonte, e ho trovato un modo tutto mio per eliminare quel problema. Altri problemi

che sono stati corretti sono stati gli sprites emmessi di Space Harrier, che consisteva principalmente nello stampare un blocco di caratteri sullo schermo e semplicemente farlo scorrere rapidamente. Ho usato un sacco di Interrupts in Power Drift per mantenere una velocità elevata e aggirare il problema di non avere un gioco sequenziale come Thunder Blade — dopotutto potete scegliere la pista preferita, il che rende difficile la pianificazione.

Le tecniche utilizzate sono parecchio vicine alla perfezione e sono sicuramente le più efficienti che potete trovare su un 64 ora come ora. Si stanno raggiungendo i limiti, ma si tratta di una cosa che ho detto già un sacco di volte.

Hel seguito il mondo del coin-op e del computer di recente? Sapere che ti hanno regalato un coin-op di Power Drift per "scopi di ricarica".

In effetti, non ho molto speso la possibilità di andare a visitare le sele giochi. Quando vedo e visitare i miei genitori e Southend, che è il paradiso dei giocatori arcade, ne vedo qualcuna.

Ho trovato molto impressionante Strider della Capcom, e le tecniche di programmazione che stanno dietro ad Hard Drivin' sono eccellenti anche se il gioco in sé stesso può essere noioso. In realtà ho avuto la macchina deluxe di Power Drift per qualcosa come quattro mesi, ma attualmente è presso un'altra persona coinvolta nella conversione.



Ma sei interessato al 16 bit?

E' tutte una questione di trovare il tempo, mi piacciono gli effetti poligonali in 3D dei programmi a 16 bit, ma tanto per cambiare non ho tempo per comprare (e giocare) con i videogiochi. Ho lavorato dal 64 per qualche anno, imparato un sacco sul suo conto e ci sono dei buoni giochi in arrivo per queste macchine. Naturalmente i 16 bit sono interessanti, ma c'è ancora vita nella



vecchia carcassa.

Cinque anni. Ne è valsa la pena?

Senza dubbio. Adoro scrivere giochi; è il sogno di qualsiasi ragazzo, dopo tutto, quello di tutte le mie vite. Una carriera di sogno, anche se non sono incredibilmente ricco. Ora voglio comprarmi una casa e sistemarmi. Non voglio scrivere giochi quando avrò 50 anni, me mi sono goduto ogni istante.

... NON PERDETTEVI LE ALTRE ANTICIPAZIONI SUI GIOCHI DI QUESTO AUTUNNO A PAG.50



WATCH YOUR SCREEN – SEPTEMBER



TM & © 1964 DC Comics, Inc.

the 16-BIT GAMES machine

Emulazioni Impossibili!
Conversioni Incredibili!
Immagini Spettacolari!

... con TGM TUTTO è possibile!

THE NEW ZEALAND STORY



OCEAN, per C64 cass. e disco

● E i kiwi impazzirono ancora una volta!

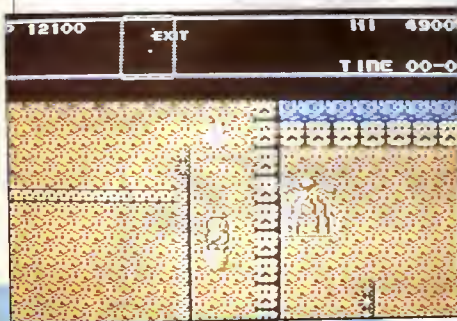
CERTA GENTE FAREBBE DI TUTTO pur di mangiare il proprio pletto favorito, e i trichechi australiani sono certamente fra questi. Prendete ad esempio Welly il tricheco Blu: è endeto e cercherà il prezo e pure un edeguato contorno. Pesando nelle vicinanze dello zoo vede 21

piccoli, teneri uccelli kiwi. "Cibol" dice Welly. "Scappiamol" pigolano i piccoli — me purtroppo Welly li ha già presi e se li è portati nelle sue gelide residenze molto, molto lontano.

A questo punto la storia sarebbe già finita se non fosse per il fatto che uno dei kiwi, chiamato Tiki, è riuscito a sfuggire alle zampacce

Non troverete un'altra conversione altrettanto impressionante. New Zealand Story è semplicemente uno dei programmi più giocebill che siano in circolazione, con una presentazione eccellente. La grafica è incredibilmente "cerine" — tanto che dispiace quasi sparare a certi nemici! E cosa c'è di meglio per accompagnare un tipo elmite di elezione che un'incalzante, allegra musica che può essere esclusa in favore di effetti sonori "uccelle-schi"? Dietro alle tecciate ettescinente New Zealand Story nasconde una grossa sfida lungo i suoi 20 complicati livelli. Se non lo comprate perdete uno dei giochi più cerini e più giocebill che siano usciti quest'anno per il 64.





di Wally. I kiwi non sono esattamente le creature adatte ai combattimenti corpo a corpo, ma come tutti ben sanno sono degli ottimi arcieri, e con becco, arco e frecce Tiki parte per vendicare e salvare i suoi

emichetti.

I seguaci di Wally sono parecchi e sono decisamente dei pezzi tenetici con delle strane e pericolose abitudini: ci sono stelle che si moltiplicano mostrando le loro tonsille, orsi

che viaggiano su palloni areostatici, paguri con lanciamissili nascosti sotto le loro conchiglie, pinguini che cavalcano oche, pipistrelli su palloni. Capitano strane cose da queste parti, ma per pareggiare le possibilità

anche Tiki è armato con bombe, laser, pelle di tuco e può persino rubare veicoli con cui creare un gran macello ovunque.

In ogni caso, gli amici di Wally non sono gli unici nemici da affrontare. Ci sono spunzoni che possono fare più che spettilinare le gielle piume di Tiki, e non è bello nemmeno finire l'ossigeno mentre ci si trova sott'acqua o subire la vendetta di un demone per aver perso troppo tempo. Persino il livello stesso può essere un vero e proprio labirinto, ma se segue le frecce Tiki dovrebbe sicuramente ritrovare almeno uno dei suoi emici. Altrimenti ci sono dei warp spaziotemporali da trovare e nei quali gettarsi — chissà dove mai potrà finire Tiki?

Anche se armato sino ai denti (i kiwi non hanno denti! NdT), Tiki si trova in guai grossi quando deve incontrare i Guardiani di ogni regione alla fine di ogni quarto livello. Balene di cristallo e un super-totano sono solo due dei deliziosi fanciulli che vogliono mettere i bastoni fra le ruote di Tiki (i kiwi non hanno nemmeno le ruote! NdT), oltre che Wally stesso, che attende il kiwi nel suo pallone nell'ultimo, ghiacciatissimo livello. Ricordati di portarti le muttoie e la scarpa di lana, Tiki!



ZZAP! TEST



Hmm... Qui c'è da fare un piccolo discorso... Beh, mettiamola così: io vedo letteralmente pazzo per i giochi "rotondi", tipo Bubble Bobble, Rainbow Islands e così via. Nonostante ciò, non posso fare a meno di odiare The New Zealand Story, e volete sapere perché? Perché in versione coin-op mi piace da impazzire e non posso fare a meno di ricordare che il C64 è la stessa macchina che mi ha presentato la grafica e il sonoro di giochi come Citadel, Rainbow Islands, Hawkeye, Armalyte, Wizball a tanti altri. Voi ora non mi potete venire a dire che questo gioco "per essere sul 64" è realizzato bene, perché è totalmente falso. Gli aprire sono quanto di più insulto possa esistere comprese quelle stupide imitazioni di Tiki in alta risoluzione che assomiglia più a un pollo che al mio amato kiwi. Il sonoro è stridente e vagamente rassomigliante al coin-op che ripete ogni volta il pezzo della scenetta iniziale. Come se non bastasse, ci sono molte incongruenze: se al tocco una punta con un mezzo el crape e spesso continua e uscirà lo stesso oggetto nello stesso quadro. Sembra comunque che lo ele in minoranza (nonostante AJ le penne come ma — almeno lo spero), me proviamo a capire perché. Dunque, agli inglesi piace... Beh, perché le Ocean è MOLTO vicine alla loro redazione, a Stefano probabilmente piace perché non ha mai avuto il C64 e pensa che possa fare solo Pac-Man (Non credetegli! NdCr) e a vera gente piace perché ci sono ormai abituati alle vere e proprie schifezze che il mercato presente da un po' di tempo e questa parte. Certo, un po' di giocabilità c'è, ma a me non basta, è troppo poca. Guardatelo anche voi, e giudicate...

Beh, pensavo che la versione Amiga di questo gioco fosse lo stato dell'arte, ma sul 64 questa bellezza fa stitigare qualsiasi altro gioco di scale e piattaforme mai prodotto. Tiki potrà anche assomigliare a un canarino, ma almeno è più bello dei veri (bleah) kiwi, e i nemici sono meravigliosamente ombreggiati. I fondali possono essere un po' desolati qui e là, ma considero tutto quello che è stato toccato nel 64 al tratta di una pecca decisamente minore. I primi livelli possono solo suggerire quel che vi aspetta, ma è solo quando siete parecchio avanti che vi rendete conto di quanto subdolo possa essere un gioco simile. Vedere nuove creature ed esplorare livelli sempre più vasti è divertente, e c'è qualcosa nella giocabilità che mi ha spinto a ricaricare il programma parecchie volte. Follamente coinvolgente, con una struttura che vi terrà incollati al video, New Zealand Story saagare col divertimento, le plume, e una giocabilità fantastica.



PRESENTAZIONE 81%
Bello schermo di inizio. Il multiscopo (dopo ogni Guardiano) non è un grosso problema perché dopo un caricamento non si deve più tornare indietro.

GRAFICA 92%
Cattivi piccoli ma perfettamente dettagliati a fondali affascinanti.

SONORO 85%
Giocata o con una colonna sonora buffa e simpatica o con effetti sonori notevoli.

APPETIBILITÀ 91%
Giocabilità affascinante e subito coinvolgente.

LONGEVITÀ 94%
20 livelli veramente duri da esplorare.

GLOBALE 93%
Un'azione esaltante a sorpresa che si combina con ottimi elementi di shoot'em-up per creare una struttura di gioco della migliori: quella OVERTENTI.





SYSTEM 3, per C64

L CIMITERO DEGLI ELEFANTI, così come il santo Grani e la favolosa tribù Goolu, è stato cercato dagli esploratori per secoli. Le sue vere origini sono andate perdute con il passare degli anni ma rimane lo stacco un tesoro elu-

sivo. Più di un avventuriero si è avventurato nella ricerca, e più di uno è andato incontro a un orribile destino durante la sua ricerca, ma ora sembra che il padre di Tusker abbia fatto la

linea dagli altri. Seguendo la scoperta di alcuna nota nascosta in un baule appartenente a suo padre, Tusker capisce che suo padre era sulle tracce di questo posto semi-mitico quando era scomparso in Africa. Tale padre, tale figlio; Tusker non è affatto intimidito dalle morti degli esploratori precedenti e prontamente si reca nel Continente Nero. L'avventura africana di Tusker comincia vicino ai bordi di un deserto, in un territorio non ancora civilizzato dove i serpenti a sonagli, tormento e disidratazione sono solo un paio dei pericoli. Arabi con la spada in pugno sorvegliano i loro campi con zelo letale, ma raccogliendo una pistola e dalle munizioni si ha una buona soluzione al problema. Ad ogni modo, il problema più grande di questa

sezione è l'acqua che scarseggia alquanto. E' più o meno un sollievo arrivare nel lussureggiante verde di una foresta vicina. Come vi sarete certo aspettati però si trova anche un sacco di vite selvaggie, come coccodrilli, mentidi religiosa, acimie che tirano noci di cocco e creature giganti abbastanza viscide. Entrare nella jungla porta l'avventuriero nel secondo caricamento, partendo in una palude in cui aspettano un sacco di "cose". Seguita il sentiero giusto a presto arriverete alle terme presso un villaggio di nativi. Cercate nelle capanne per indizi e oggetti che vi permetteranno di attraversare quel cancello misterioso nella piazza del villaggio. Ma perché quello stregone è così indisponente? Una volta passato il cancello,

Dopo il disappunto di Dominator, la System 3 ritorna al tradizionale genere degli arcade-adventure e continua a fare quello che fanno meglio. Il modo in cui Tusker prende l'acqua nel deserto è un tocco adorabile (cercate di vederlo voi stessi). Tusker stesso è uno eprite con un look "ruidivo" che non avrebbe andato male in un gioco di Indiana Jones. Gli eprite del nemici sono ugualmente dettagliati e c'è perfino dell'umore nero — raccogliete le pistole e gli Arabi cominceranno a divantare nervosetti con le epada in meno, usata la pistola e cercheranno di decapitarvi! Con questo a Thunderbirds, la arcade-adventure sembra stiano passando attraverso un periodo di grazia. Dopo aver giocato a Tusker, vi chiederete perfino perché siano andati fuori moda.





Quanto ancora durerà l'influenza di Indiana Jones in questo tipo di giochi? Tusker è il più recente e probabilmente il migliore con una perfetta combinazione di enigmi dalla difficoltà crescente e azione stile "film di serie B". Stats attenti per degli effetti eccezionalmente forti, come gli zombi che saltano dal terreno e successivamente cadono a pezzi quando vengono uccisi, gli incavoliti almi Arabi e lo stregone. Quello però che più mi è piaciuto del gioco sono i magnifici fondali che sembrano veri. Il deserto sembra caldo, la giungla ha un'atmosfera cupa e opprimente e potete perfino immaginare gli indigeni suonare i loro tamburi nei villaggi! Infine, la stupenda musica aggiunge un tocco in più all'atmosfera generale. Bellissimo arcade-sventura con un'ambientazione epetacolare anche se non del tutto originale.

ria. Incontrate e sconfiggete la trappola finale (che è tremendamente pericolosa) e Tusker potrà trovare il Cimitero degli Elefanti e il suo destino.

Mi ha leggermente intestidito che Tusker non avesse la stessa grafica 3-D isometrica di Last Ninja, ma si tratti sembra di camminare per lo schermo e poi grazie al ciclo l'odioso sistema di controllo della serie del Ninja è stato abbandonato. Ad ogni modo, le maggiori attrazioni di Tusker sono la profondità di gioco e la qualità della presentazione. Gli effetti sonori creano molta atmosfera con un paio di musiche "etniche" che accompagnano l'avventura. La sensazione di avventura "vera" e di esplorazione viene resa migliore grazie ai fondali superbi e all'ambientazione stupenda. Entrate in una capanna e vedrete addirittura degli scudi sui muri di bamboo, mentre le caverne hanno un'atmosfera meravigliosamente oscura. Il gioco tiene evvinti grazie inoltre alle trappole sempre più strane, una specie di ricompensa per aver risolto gli enigmi — alcuni dei quali sono davvero tremendi!



le cose cominciano a farsi molto, molto strane. Un plateau ghiacciato porta a una specie di giungla primitiva dove i dinosauri vagano ancora e gli Pterodattili attaccano d'improvviso gli intrusi. Un tempio perduto rappresenta la fine del viaggio di Tusker. Nel tempio gli enigmi diventano sempre più ardui con botole nascoste, muri falsi e pavimenti che si muovono dove sono conservati i precedenti avventurieri. Le mummie dominano il pozzo nelle tombe con piante mangia-uomini e schifezze ve-



PRESENTAZIONE B4%
Perfetta.
GRAFICA 81%
 Fondali superbamente atmosferici e sprite veramente molto dettagliati.
SONORO 87%
 Autentiche, primitive musiche diverse per ogni livello.
APPETIBILITA' 85%
 Un arcade avventura così non posso certo inosservato e la tentazione è esplorare a tenti.
LONGEVITA' 90
 60 schermi pieni di azione.
GLOBALE 90%
 Non proprio lo stile classico System 3, ma comunque resta un'ottima avventura.

APPB

TM



Domark/Tengen, per C64 cass. e disco

● Hill Street giorno e notte... o quasi

L'agente Bob è un tipo molto amichevole ma è anche un poliziotto che controlla la città alla ricerca di un numero fis-

so di trasgressori per riuscire a rimpinguare ulteriormente le sue paga. Ogni giorno Bob ha una quota sempre maggiore. Per riam-

piria deve arrestare un dato numero di rifiuti (1), beoni, autostoppisti e così via. Questi non faranno certo resistenza all'arresto ma per trovar

grande. La sensazione di soddisfazione che si prova arrestando un super criminale e sbatterlo dietro la sbarra è immensa. Catturarli è veramente difficile, in effetti. Che tu li stia inseguendo o gli stia storacchiando le macchine, bisogna stare attenti agli innocenti che stanno a guardare. E' davvero bello come si possa usare il Donut Shop per astendere il limite di tempo per cercare altri criminali, più che riempire la quota con i rifiuti. Sopravvivere a 32 giorni di queste torze di polizia "elle Scuole di Polizia" è un compito difficile ma persevererò finché le strade non saranno libere per donne, bambini e perfino cani!



avrete bisogno di un occhio d'acquila e un grande senso d'orientamento attraverso la grande città. Occasionalmente ricevete un "All Points Bulletin" che significa che un pericoloso criminale è in giro per la città. Catturarlo vuol dire riempire del tutto la quota, così vi conviene stare all'erta per arrestare criminali come Freddy Freak o Sid Sniper a tanervi pronti per un veloce raid. Sa prandeta il fellone, dovret

SUSPECT: CANDY GOODBODY
 REWARD: \$ 2000
 WANTED FOR: HOOKING
 LAST SEEN: DEAD MAN CORNER

RAM SUSPECT OFF ROAD TO ARRES

CROOK'S
 CAR

GET THIS
 CROOK TODAY



tornare alla stazione di polizia per un veloce interrogatorio. Non c'è bisogno di dire che il criminale ha il diritto di non parlare, di avere un avvocato e così via, ma se è riuscita a far parlare il maledetto potrete dire di aver guadagnato la giornata. Quindi, prima che arrivi il capo nell'ufficio, smettete il Joystick per ascoltare un pochino il criminale e ferlo ragionare (chunque abbia visto anche un solo telefilm poliziesco, sa quel che intendo). Durante l'azione di pattuglia

della strada potete arrestare i criminali con il cursore "a volante" posto di fronte alla macchina. Premete il fuoco e la sirena comincerà a farsi sentire costringendo il tipo a muoversi. I criminali incalliti possono anche ignorarla un po' mentre i tizi "APB" devono essere presi a spintoni per la strada e più avanti nel gioco avrete bisogno di una pistola per sfioracchiarli. Ma se sperate a un Innocente, se vi scontrate e sirena spenta o non raggiungete la quota, avrete un punto di demerito.

I coin-op Tengen sono sempre molto divertenti da giocare e la conversion di APB porta a casa lo humour che preferivo del coin-op. Dopo la versione C64 di Xybots la Tengen è tornata sulla buona strada con una buona presentazione a giocabilità ottima — è molto divertente andare in giro per la città pensando intanto a come riempire la quota giornaliera. La versione C64 è superba con un comodo controllo della macchina a grafica eccellente. Mettetelo sulla lista dei vostri giochi preferiti, non va da pentirate!



Questo è uno dei rari coin-op che assalta più l'azione e la giocabilità che l'aspetto grafico, portando anche un sacco di humour. Grazie al cielo la maggior parte della giocabilità è stata conservata dalla Domark e il risultato è una splendida conversione. Andare in giro per la città è molto divertente, e se il tempo sta per finire, si può sempre aumentare con il Donut Shop. Similmente potete migliorare la vostra macchina spendendo soldi nel garage anche se schizzare alla massima velocità può risultare un pochino pericoloso. Insomma, un Gioco Caldo meritato!



Dopo un paio di punti di demerito, vi potrete considerare a spasso. Andare e caccia di tutti quei criminali stancano un po', quindi perché non andare e farsi una bella frittella per estendere il limite di tempo? Quindi ecco il portafoglio per aumentare i soldi e disposizione, molto utili per lo Speed Shop dove si possono comprare freni migliori, radar, turbo e benzina extra.

PRESENTAZIONE 80%
 Un paio di tollerabili accessi al disco. La versione su cassette è promessa con un multiloop veloce.

GRAFICA 85%
 Un po' ripetitiva, ma nel complesso buona.

SONORO 88%
 Rumore di motore povero, sirena OK e un paio di musiche.

APPETIBILITÀ 90%
 Si può partire da qualsiasi degli otto giorni cominciando col l'arrestare i conti stradali di gemma!

LONGEVITÀ 92%
 Una città enorme con un sacco di criminali e add-on.

GLOBALE 90%
 Un'altra superba conversione. Ben fatto, Tengen!

FIRST STRIKE

ELITE - C64

Ls situazioni mondiali sta peggiorando di minuto in minuto. Il nemico sta mobilitando le sue forze terrestri, sottomarine e navali, e le forze aeree stanno pattugliando i vostri contini. I pezzi grossi della politica hanno deciso di attaccare per primi, massacrando per benino i cattivi prima ancora che questi capiscano che cosa sta loro capitando. Potrebbe scoppiare una guerra; potrebbe essere l'occasione per prevenirne una - non sta a voi tarvi di queste domande: siete solamente un pilota di F-16 con una missione da portare a termine.

Sono state preordinate otto diverse missioni possibili per voi: sottomarini nucleari nel Mar

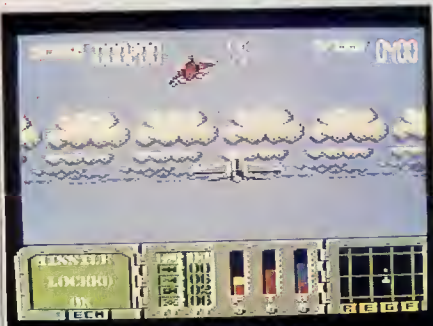
Nero, una fabbrica di prodotti chimici in Libia, basi di aerei "Stealth" in Russia e centrali nucleari

in Medio Oriente sono solo alcune delle scelte possibili, a voi non siete troppo sicuri di voi stessi potete sempre scegliere la missione di allenamento con bersagli simulati da bastare.

Scaglierete la vostra missione tra quelle possibili e selezionate un assortimento di armi adeguato. I missili Maverick e le bombe sono tantissimi per gli attacchi ai mezzi corazzati e navali, ma non dimenticatevi del Sidewinder per i MIG e gli elicotteri. I cannoni sono ottimi per tutti i cattivi.

Prevedete un lungo combattimento, signori? Abbiamo un super serbatoio potenziato apposta per voi, anche se prenderlo significa lasciare a terra i sistemi di contro-misura elettronica. Se venite colpiti dalla contraerea, potrete andare fuori uso qualsiasi cosa, dai motori al serbatoio. Meglio usare i postbruciatori per andarsene al più presto da questo genere di problemi.

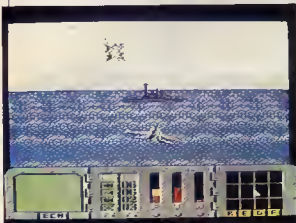
Le missioni sono tutte parecchio lunghe, così è probabile che dovrete



Senza dubbio questo dev'essere uno dei giochi arcade tecnicamente più impressionanti fra quelli che si possono trovare in giro, che supera di svariati mach persino Afterburner. Gli effetti sonori forniscono la quantità adeguata di esplosioni a rombo di motori, ma è la giocabilità che è tutta in questione. La selezione di armi non aggiunge molto a quel che è semplicemente un gioco piuttosto ripetitivo in cui dovete evitare colpi e spara altri. Un arcade game carino, allora, ma senza quella varietà che dovrebbe far parte di ogni buon gioco per home computer, secondo me.

ta atterrare in qualche base prima che abbiate eliminato tutti i vostri bersagli. Completate la missione e questa verrà

defalcata dalla lista dei compiti, dandovi la possibilità di sceglierne un'altra.



Per caso ho sentito dire da qualcuno che F1rat Strike rappresenta tutto quello che Atterburner avrebbe potuto essere. Beh, credete a me... è vero. La velocità, la fluidità (e la credibilità).

con cui si muova il paesaggio sono cose da non credere soprattutto pensando al non troppo recente disastro Activision. Certo, non c'è il sedile idraulico né il sonoro in stereo (questo è il C64, non la Konix...) ma proverete lo stesso la sensazione di volare tanto desiderata dai cari smanettoni. Purtroppo però, come disse il quasi mitico AJ, "abbiamo le routine, sfruttiamole!" e ci ritroviamo con l'azione varia e propria alquanto mossa e senza alcuno "schizzo" geniale come non so, una serie di missili che arrivano davanti a spazzarvi, una flotta apocalittica di aerei o così via. Beh, amici miei, chi ci conta...



Qualsiasi cosa che abbia a che fare con gli aerei ha tutta la mia approvazione, e First Strike è tutto quello che avrebbe potuto essere Atterburner a molto di più. Gli effetti grafici sono eccezionali, a oceani, deserti e foreste vi passano sotto con la velocità di un fulmine. Gli sprite dei nemici sono ben definiti (i MIG in particolare sono molto realistici sia nell'aspetto sia nel movimento), lo sprite principale è veramente tosto e ci sono parecchi tocchi da maestro nella grafica, apparsi qui e là — la sequenza di atterraggio è da togliere il fiato tanto è fluida. Le otto missioni non sono per niente semplici, specialmente quella più grossa dove dovete sacrificare le armi in favore del carburante. Il sistema di avera una battaglia continua durante tutte le missioni è un tocco simpatico, me è la combinazione di un'azione veloce alla Atterburner con la tattica che secondo me rendono speciale questo gioco. Combattimenti aerei ultraveloci — il amo!

PRESENTAZIONE 73%

Schermi di selezione missioni autentici ma pessime schermate dei titoli. Il fatto che stie tutto in memoria aiuta enormemente.

GRAFICA 86%

Eseguita superbamente, e multistreto 3D megeveloce con una notevole varietà nei suoi elementi costitutivi e nei bersagli nemici.

SONORO 74%

Musica esultante con esplosioni extra più notevoli che impressionanti. In genere rende piuttosto bene l'atmosfera.

APPETIBILITA' 74%

E' facile rimanerne immediatamente ossorbiti e causa delle sue velocità tipiche da arcade game.

LONGEVITA' 73%

Si possono impiegare una gran varietà di tattiche ma tutte e otto le missioni sono in fondo in fondo piuttosto ripetitive.

GLOBALE 80%

Tecnicamente impressionante, velocissimo. Piecherà sicuramente agli onori dei duelli aerei in stile arcade.

IRON LORD

UBI SOFT, C64 case, o dieco

In Iron Lord si torna indietro ai tempi in cui i cavalieri erano baldi e le Francie era una terra divisa

dalla spada. Di ritorno da una serie di coraggiose e fortunate imprese nelle Sacre Crociate, l'Iron Lord scopre che le cose non sono andate troppo bene in sua essenza — l'emato zio gli



Dopo tutto quel che avevo sentito riguardo ad Iron Lord mi aspettavo qualcosa nel genere di Defender Of The Crown ma con più profondità. Quindi è una sorpresa trovare la prima metà tanto blanda,

con così poche locazioni in ciascuna città dove poter combattere o fare qualche giochino scemo. Vagare per locazioni deserte diventa presto noioso, ma i sottogiochi sono carini, in particolar modo la gara di tiro. Il livello di strategie è un gioco completamente diverso, unito al primo solo per il numero di uomini che controllate che importate dalla prima parte. Il war game è piuttosto carino, ma avrei preferito avere più profondità nella prima sezione. Il livello tre è poco più di un gioco di labirinto, così anche se viene offerta un sacco di roba non sono sicuro che stia insieme particolarmente bene. Vale il suo prezzo in termini di quantità.



he rubato il trono! Il vecchio Iron decide immediatamente di riprendersi il seggio e riportare la pace nella sua terra. Il problema è: come? Il suo tirannico zio ha molte forze e disposizione, e le uni-

che persona che possono aiutare il nostro eroe sono gli abitanti dei paesi circostanti, e anche queste non sono poi troppo amichevoli.

Nella località ci sono sette luoghi da esplorare. Il castello del Lord è dove comincia l'avventura, ma queste rovine non rappresentano una grande attrazione turistica — mantra!

due villaggi che distano solo una brava galoppata potrebbero valere la pena di essere visitati.

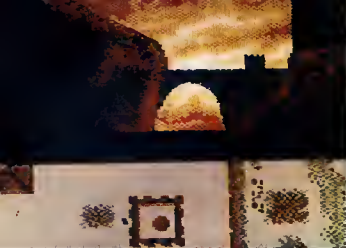
L'esplorazione avviene muovendo il personaggio su di una mappa aerea e scrolling multidirezionale del luogo in questione.

I villaggi sono stranamente poveri di gente che ha popoli le vie, ma interessandosi dei palazzi si possono scoprire personaggi come un vecchio arborista che può vendervi oggetti utili o un truffatore pronto a liberarvi del peso del vostro oro duramente guadagnato.

Una gara di tiro con l'arco può premiare un occhio attento con un lauto premio. Nel casinò si possono vincere soldi scommettendo sulle gare di breccia di ferro o di lancio dei dadi. Tutto questo denaro viene poi usato per assoldare mercenari a comprare armi con le quali eliminare lo zio adorato nel war game finale.

Per aggiungere un po' di brivido, ci sono in giro un certo numero di uomini che hanno l'ordine di eliminare l'Iron Lord e i suoi. Il combattimento con costoro avviene in 3D e





consiste nello schivare i colpi in arrivo manovrando

uno scudo.

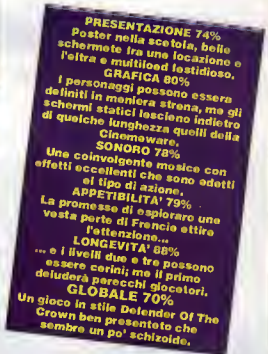
Se il Lord riesce a raccogliere abbastanza fondi per comprarsi un esercito, oltre che essersi dimostrato valoroso in combattimento, si può partire per il ca-



Defender Of The Crown colpisce ancora, è stata la prima cosa che ho pensato. E in effetti, ci sono certe superbe schermate tipo Cinemaware e degli effetti sonori realistici, un mini wargame ed un labirinto. L'interesse svanisce quando scoprite che ci sono poco più di una dozzina di locazioni nel primo livello, e cominciate a chiedervi: "E' tutto qui?". I giocatori senza disk drive potrebbero rimanere parecchio frustrati.

stello alla testa delle forze del bene. La vittoria conduce ad un incredibile inseguimento finale all'interno

di un immenso labirinto sotterraneo.



SRL

Cos'è? ➤

Ai primi 50 solutori offriamo un simpatico omaggio...

**Viale Monte Nero, 31
20135 Milano**

**Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05**

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

THE ACTION GAME

US GOLD - C64

Ecco, lo sepavol! Non sono ancora riuscito a vedere il film, a già davo giocare con il gioco! Bah. Dunque, avete mai sentito parlare di un certo Indiana Jones? No? Del, non prendetemi per il naso. Ham, scusate. Il gioco è chiaramente ispirato

putti, Mazinga, Batman... Scusate, sto uscendo di senno. La verità è che queste croce è in un labirinto di caverne pieno di gente ostile, di acqua letale (i famosi problemi di pulizia del signor Rastan — ho come l'impressione che i programmatori di videogiochi non emino levarsi...) e di simpatiche

etfrontere una sezione a ecoli orizzontale nella quale dovrete attraversare un treno in corsa stando attenti ai vari nemici che manieatano la loro presenza in vario modo. Superato il treno troviamo Indy adulto affrontare le protezioni del gioco: non con un disk editor,

cambiano giorno per giorno. Se Indy passa si ritroverà e dover attraversare una serie di catacombe per ritrovare uno scudo. Successivamente poi a bordo di uno Zappellin... Hey, ma non c'è guaiol! Cosa andate a vedare e tare il film?



Davo dire che questo Indiana Jones non mi ha

così entusiasmato, ma non mi ha neppure deluso. Lo scrolling è fluido e daccento o il gioco in sé è piuttosto avvincente. Certo, probabilmente mi aspettavo di più, soprattutto dopo l'intervista fatta a Doug Glen dalla Lucafilm Games, ma in sostanza questo nuovo Indiana Jones potrà anche avvincarvi, tanto da roggora fino alla fine a portarlo a compimento, malgrado la difficoltà di alcune azioni.

to all'"uomo con il cappello" e inizia con Indiana di piccolo impegnato nel raccogliere una croce evitando nel frattempo un po' di gente ostile come indiani, cowboys,

statatitli che vi cadono addosso. Se riuscite a raccogliere le croci in questione dovrete uscire dalla caverna (sì, è la solita storia: voi nei panni di...) e successivamente

ma con il taglio di istruzioni che riporti esattamente in quale arco Indy deve pesare per poter continuare. Ogni arco intatto è contesssegnato con dei geroglifici che



INDIANA JONES



Devo ammettere che apprendere che Indiana da piccolo aveva le barba è stato uno shock. In effetti i programmatori hanno usato lo stesso meraviglioso, stupendo sprite per rappresentare Indy da giovane e da adulto. In effetti, lo sprite è preteccamente la sole cose dagna i nota in questo gioco. I fondali sono quanto di più spartano possa esistere a i nemici non sono in alta risoluzione come Indiana poi è scontate a manca di varietà in quanto l'unica sazione simpatica è quella del treno mentre quella finale è la più intelligente anche se bisogna aver visto il film (l'ho superata solo grazie al mio amico che è stato in Irlanda e vado). Dopotutto, cos'altro si poteva aspettare dalle Tiertax (Strait Fighter, HKM, Road Blasters...) sul C64? Sparaio che Strider venga benal

PRESENTAZIONE 80%
Super istruzioni e multiloop più veloce della luce.
GRAFICA 60%
Fondali orrendi me Indiana Jones da Oscar.
SONORO 65%
Scialbo.
APPETIBILITA' 58%
La brutte grafiche e il sonoro scerso fanno di tutto per non farti giocare...
LONGEVITA' 60%
Se insitete avrete di che passare il tempo. Per un po', almeno...
GLOBALE 62%
Si poteva fare di meglio.



Qui a destra la versione Spectrum, giunta in redazione nell'ultimo momento: sul prossimo numero la recensione e... un voto certamente più alto!!!



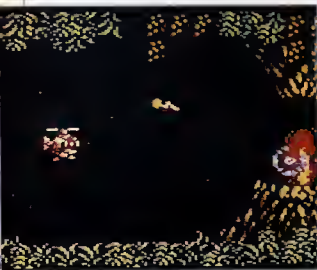
FLOPPERIA



FIREBIRD, C64

Dopo il tenero kiwi di New Zealand Story e i bolloei Bub e Bob di Rainbow Island, ecco arrivare un nuovo personaggio in lizza per il titolo di "protagonista

insulare: distruzione comprende qualcosa di più che il solito piccolo blastaggio. Prima ci sono le infinite orde di nemici che camminano, volano o se ne stanno belli fermi ad aspettare di essere fatti esplodere.



più carino dell'anno". Si tratta di un elicottero con la scopa da tennis, e il suo nome è Mr. Heli. Questo incrocio proposto dalla Irem fra l'ultima novità in campo di hardware militare e Mr. Men è un membro delle Pettuglie di Elicotteri Coemici, le cui più recenti missioni è di sovvertire il folle piano dello scienziato pezzo noto come Mr. Muddy. Per qualche ragione che ci è ignota, Muddy sta conducendo le sue creature high-tech in una crociata per conquistare un piccolo mondo indifeso. Il coraggioso tentativo di Mr. Heli di frenare queste

Poi ci sono quegli amabili cristalli azzurri che valgono un sacco di soldi nascosti nei punti più impensabili dello scenario. Spezzate le scene sia con i vostri cannoni e fuoco orizzontale che con le bombe (che esplode stando a terra) o con i cannoni e fuoco verticale (che si attivano non appena vi fermate) per trovare i cristalli. A volte appare anche un negozio: entratevi con le quantità giuste di denaro e otterrete l'arma edizionale pubblicizzata sulle sue teclate. I cinghi potrebbero obiettare che le missioni di salvataggio creano più danno che non



Il coin op è riuscito a mantenere inalterata la sua fama negli ultimi due anni o giù di lì e causa delle sue simpatiche grafiche mischiata ad un'azione tipicamente da Nemea, con diecimila ermi eggettive. A differenza dell'Amiga, sul 64 le cose sono stupende sin dalla musica dello schermo dei titoli, per poi andarci avanti con i bellissimi sprites dei protagonisti e tutta la giocabilità mantenuta inalterata nel trasferimento del coin op. Immagino che il fatto che ci siano solo tre livelli sia dica lunga sulla loro difficoltà, vero?



Il debutto su home computer di Mr. Heli fornisce un sacco di esempi sul fatto che non conta le potenze di un computer, ma il modo in cui queste viene usate. Se confrontate le versioni Amiga e 64 di questo gioco, vi accorgete di come le seconde surcelsi la prima sotto tutti gli aspetti! Raccolgere cristalli e aprire nello stesso tempo richiede un mucchio di concentrazione, e se morite di solito venite rispediti parecchio indietro, perdendo inoltre tutte le armi extra che potreste avere raccolto nel frattempo. Un sacco divertente: provatelo!

l'evenienza delle truppe di Muddy, ma come ben sanno tutti i bravi bambini, l'ultraviolenza porta sempre i suoi frutti (nella tattica, cristalli azzurri e un sacco di potenze di fuoco!).

PRESENTAZIONE 88%
Schermo introduttivo simpaticamente animato e intelligente sistema di password per l'eccesso di livelli successivi.

GRAFICA 88%
Fondali adeguati, sprites coloratissimi e ben disegnati e mostri di fine livello veramente notevoli.

SONORO 80%
Musichetta allegra durante il gioco che può essere eliminata per far posto ad ottimi effetti sonori.

APPETIBILITÀ 81%
Sembra impossibile riuscire a giocarci, ma dopo un po' di pratica...

LONGEVITÀ 82%
Solo tre livelli, ma nessuno di essi è particolarmente facile!

GLOSALE 84%
Uno shoot'em up duro, ben presentato a particolarmente divertente.

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



**NINTENDO PRESENTA
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI
CHE METTERANNO ALLA PROVA
ANCHE I PIÙ GRANDI CAMPIONI.**

ICE HOCKEY

Il palazzo del ghiaccio è gremitissimo: si stanno disputando le finali del Campionato Mondiale di Hockey. Le squadre sono le più quotate e gli atleti giocano duro e veloce. Il disco schizza a una velocità pazzesca, sembra un proiettile! Gli schemi di gioco sono sempre diversi e sempre più aggressivi. Gli scontri tra giocatori diventano frequenti e, a volte, è quasi rissa. Ti converrà scegliere una squadra veramente forte e prepararti come si deve. Dai, il disco è già a centro campo.



RAD RACER

Che ne dici di filare a 200 Km/h con una Ferrari 328 attraverso l'America? Indossa gli occhiali a tre dimensioni che trovi nella confezione e preparati a gustare fino in fondo la sfida. La gara è massacrante: i percorsi da effettuare sono 8. Non distrarti a guardare il paesaggio; pensa sempre alla strada e alla tua macchina, perché gli avversari a volte sono poco "sportivi" e non si lasciano superare con tanta facilità. Pilota avvisato....



RUSH'N ATTACK

La missione: liberare una dozzina di soldati americani tenuti prigionieri in una base inaccessibile. Per riuscire nell'impresa devi essere una vera e propria macchina da guerra: un tipo astuto e determinato come Rambo! Non devi avere incertezze quando passi attraverso i 6 diversi livelli e affronti situazioni sempre più imprevedibili e nemici sempre più insidiosi. All'inizio sarai armato solamente di coltello: pensi di poterla fare? Coraggio, l'inferno sta per cominciare!



Nintendo®
OLTRE IL VIDEOGIOCO.

HOSTAGES

INFOGRAMES - C64

Dopo anni di eteree nell'ombra, il Partito del Mostruosamente Folli ha preso il controllo del Governo e ha cominciato col suo terribile piano di ven-

dette. Il loro progetto è di usare un prodotto chimico capace di ristrutturare il DNA per mutare il codice genetico di ogni loro avversario trasformandolo così in una creatura con di-



Anche se le due azioni sono parecchio diverse una dell'altra, meee inelene fanno un gran bel giochino. Il posizionamento delle truppe nella prima parte è un gran divertimento, con gli uomini che saltano, si abbassano e capriolano, oltre che tarsi aoperare quando incontrano un raggio di luce. Dove Hostages diventa avvincente, però, è la seconda sezione. Anche se avete una mappa, vi accorgete di essara sotto tensione ogni volta che girate un angolo. Le qualità di longevità sono tutte da vedere, e causa della mancanza di altri quadri, ma le quantità di livelli dovrebbe tenera impegnate le truppe SAS per un bel pezzo.



Hostages è un altro di quei programmi molto ben ritmati tipici del fracasì. E' molto ben presentato, con lo schermo diviso in due frazione, meppe e indicatori veri, e l'aspetto generale è chiaro. Durante lo avvolgimento del gioco si crea un'enorme tensione, proprio come capiterebbe davanti ad un vero assedio. Comunque, con solo due azioni, la struttura è molto limitata in verità e non sono sicuro che il telaio possa durare a lungo.

ciotto gambe, impedendo loro l'eccezione al Parlamento.

I due partiti principali hanno torto una coalizione con l'unico scopo di eliminare il PMF, riportando così le politiche britanniche al suo standard di pezzi normale. L'idea è di piazzare tre cechini scelti dalle truppe speciali delle SAS attorno al

parlamento, terna econdere altri tre sul tetto mediante un elicottero e "neutrilizzare" gli ospiti indeiderati dell'edificio.

Me ecco! Il PMF ha catturato in ostaggio alcuni esponenti del Verdi, e impone delle condizioni: 1) Grettecchie gratis per tutti.

2) L'eliminazione delle tessi sulle selute in favore di una sulle pezzi.

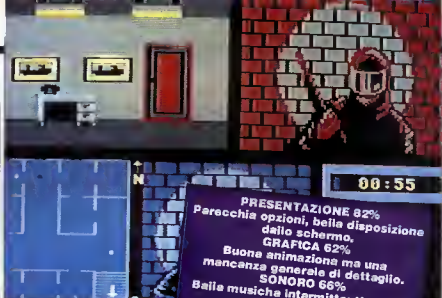
3) Una geranzia di trasporto sicuro in una tortezza su di una caldaia del sud.

Naturelmente, delle simili richieste sono emplicemente impossibili da accettare, così il comincio così pieno...

Nelle prime delle due sezioni in cui è diviso questo gioco dovete, nei panni del Capo Mielone, posizionare i vostri uomini in luoghi precisi indicati con delle crocette su di una apposta mappa. Bisogna muoverli con attenzione, per non incospettire i terroristi che pattugliano le zone circostanti con dei teri di ricerca.



Quando le vostre truppe sono in posizione, le scene si spostano sul palazzo stesso. Qui dovete piazzare strategicamente i soldati rimanenti (quelli sul tetto), in modo che siano pronti e cecari con delle corde per attondere delle finestre a panatrare ell'interno. Se un terrorista dovesse sfacciarai alle finestre, potete usare i tiratori scelti per allimarlo velocemente. State attenti, però, perché potete solo vadare le silhouette di coloro che passano davanti alla finestra, a potrete uccidere un ostaggio! Una volte ell'interno, dovete pattugliare tutti a tre i piani del palazzo, sparando e tutti i terroristi che incontrate. Alcuni sono relativamente semplici da eliminare,



ma altri schiveranno i vostri colpi e spariranno. I peggiori sono senz'altro quelli che el lenno scudo con i corpi degli ostaggi: la vostra missione è di riportarli fuori vivi TUTTI, e i terroristi lo sanno.

PRESENTAZIONE 82%
Paracchia opzioni, bella disposizione dallo schermo.
GRAFICA 62%
Buone animazioni ma una mancanza generale di dettaglio.
SONORO 66%
Bella musica intermittenti e tipici effetti di sparo.
APPETIBILITÀ 70%
Non eccessivamente complesso.
LONGEVITÀ 60%
Quattro missioni praticamente identiche.
GLOBALE 70%
Un gioco originale e sopra la media, di cui non assicuriamo la longevità...

Vendito x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telex 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.26.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMala
Shop

Soft
Center

Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavola
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fosco
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jaux Descartes
Labyrinth
Milton Bradley
Rai Partho
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tav Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephisto
Challenger
Kasparov

THUNDERBIRDS

Li conoscerete sicuramente... Non c'è nessuno che non li abbia mai visti... Sono famosissimi... Che cose? Non devo più fare la recensione di TOM & JERRY? Accidenti! Non ne azzecco mai una, fa niente, ricominciamo tutto da capo. Probabilmente non ne avrete mai sentito parlare, dubito che il nome vi risulti familiare, in ogni caso il nuovo programma della Grandsiam si chiama THUNDERBIRDS! Ma e me ricorda qualche cosa, diranno del letto cresciuti con il 64 sotto il cuscino, e infatti un gioco omonimo uscì con etichetta Firebird circa cinque anni fa; il prodotto meritava sicuramente l'oblio in cui

que anni ecco che un'altra software-house ci riprova e queste volte posso già anticiparvi che il risultato sarà di un bel altro livello (e ci sarebbe da vergognarsi se così non fosse, visto tutto il tempo che è passato e i progressi compiuti della nostra imponderabile macchina). Veniamo quindi al gioco; caricata l'introduzione venite catapultati su un'isoletta del Pacifico dove risiede il quartier generale dell'International Rescue, un'organizzazione rivolte a proteggere la sicurezza mondiale. L'ultima missione del gruppo è divisa in quattro differenti sezioni che si cercano separatamente e che vedranno impegnati i vari membri della banda capitanata da Jeff Tracy. Ed è proprio quest'ultimo che vi dà il ben-



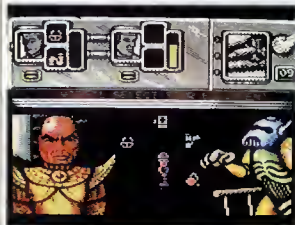
Credo che elemo di fronte a uno dei migliori arcade-adventure mai realizzati e a una delle licenze meglio sfruttate. E' proprio questo secondo settore che rende il programma molto pregevole, l'atmosfera delle serie televisive è fedelmente resa del gioco in modo quasi impeccabile. Tutte e quattro le missioni sono altamente valide e dovrebbero soddisfare quasi tutti. Il "quest" è comunque d'obbligo.

trappole due poveri minatori, per prima cosa dovete cercare e riparerle una pompa idraulica che sta allagando tutti i corridoi quindi intracciate i minatori e riportarli in superficie. Se riuscite nell'impresa vi viene data la password e potete accedere alle seconde parte ambientate nelle profondità degli abissi dove un sommergibile nucleare è in avarie proprio sulla cima di un vulcano sottomarino sul punto di eruttare (quando al dice noti con la camicia...). Quindi dovete infiltrarvi in una banca per impadronirvi furtivamente di alcuni piani segreti (qualche volta il fine giustifica i

mezzi). A questo punto scoprite che dietro a tutti i disagi c'era il mafioso HOOD, acerrimo nemico dell'International Rescue, che non solo ha una missila puntata su Londra, ma possiede anche tutte le documentazioni segrete dell'I.R. Non ci sono scelte: disarmare il missile e distruggere i piani diventano due incarichi inevitabili. In definitiva THUNDERBIRDS è sostanzialmente una arcade-adventure realizzato bene con l'inusuale (nemmeno più di tanto, NdT) possibilità di "saltare" da un personaggio all'altro portando a termine la missione in "parallelismo".



Ho trovato molto azzeccata la possibilità di passare da un personaggio all'altro in modo da portare e terminare le missioni con un lavoro veramente di gruppo. Le quattro tesi sono ben articolate su un giusto livello di difficoltà; non lo finirete appena dopo aver caricato il programma, e nemmeno ci starete ancora provando con i vostri nipoti.



è approfondito, mentre l'epico nome non poteva fare la stessa fine, perché vi chiederete voi? Il motivo è che eravamo in presenza di uno dei primi titoli della storia del software, e il titolo non era inventato di sana pianta, ma voleva trasportare sul monitor le vicende di un noto programma inglese per ragazzi. Dopo cin-

venuto facendovi scegliere in quale prova volete cimentarvi, chiaramente per le missioni successive servono i codici di accesso che si ricevono solo terminando quella precedente. Non avendo altre scelte dovete quindi iniziare per forza con la prima sezione che vi vedrà impegnati in una tenebrosa miniera dove sono rimasti in-

PRESENTAZIONE 94%
Adaelvi, un poster a anche una casacca audio.
GRAFICA 82%
A volte un po' a "cubatonni", ma sprite molto colorati.
SONORO 83%
Effetti sonori O.K., discreta anche la musicchetta di sottofondo.
APPETIBILITA' 84%
E' subito coinvolgente.
LONGEVITA' 90%
Quattro giochi ben equilibrati sono una bella sfida.
GLOBALE 86%
Molto fedele alla serie televisiva, questo non vi dirà niente? No problem, è comunque una buona produzione.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW

TYNESOF, C64

«... Gli indiani da ora sulle mie trecce, il cavallo precocemente stremato, sentivo le lama del loro pugnello sempre più vicina al collo. La situazione era grave, anche perché già echeggiava nell'aria ardente il loro temibilissimo urlo di guerra: "Manitù, Manitù, se ti prendiamo non te lo scordi più". A questo punto mi viene spontaneo esclamare: CACTUSI! Ma non c'è tempo da perdere e incito il valoroso destriero compagno di mille avventure ad accelerare l'andatura (per quanto, conoscendolo, non ce ne era proprio bisogno)... Sono proprio queste situazioni che mi distinguono da ogni altro felloso che bazzica nel West, infatti non solo non mi perdo d'animo, ma avevo già pronto un piano: avrei messo in atto il celebre e infallibile travestimento del Totem che tante volte mi ha salvato la vita in passato... Anche queste volte è andata, nonostante sia dovuto rimanere due ore immobile su un piede solo in mezzo al pellarossa sbigottiti, in ogni caso sempre meglio del cavallo infossato sotto la sabbia cocenta (mi chiedo che cosa non sarebbe in grado di sopportare pur di salvarsi)... Adesso che il pericolo è passato mi chiedo se non fosse il caso di appendere per sempre il cinturone al

chiodo, di ammetterle con la sparatoria a con le glomate in groppa a questo imperaggevole, ma pur sempre maleodorante, roznino. Forse sarebbe meglio aprir un saloon da qualche parte nella sterminata prateria a trastullarmi in mezzo ad una dozzina di belle ballerine con le gambe lunghe; poi però ci ripenso e andando sanze meta verso il sole che tramonta dietro il Canyon mi ricordo che tutte queste cose non sono per me, perché io sono... BUFFALO BILL!.

Commosi da pagine come queste, tratte dalla biografia del mitico eroe del Far West, i programmatori della Tynesoft non se la sono sentita di narregarci la giusta gloria anche sugli schermi di casa vostra, e così ecco che arriva questa simulazione multi-avento che vi vedrà impegnati nelle varie discipline che riempivano la giornata del pistolero-tipo. Diamo quindi un'occhiata alla sei differenti fasi del gioco. Si inizia con il TIRO AL BERSAGLIO in cui dovete impellinare della sagoma che compaiono all'improvviso, fate attenzione però a non colpire i poveri innocenti o vi costerebbe dei punti di penalizzazione; e sempre in questa fase dovete colpire in seguito delle bottiglie sciolte in aria. Si passa dunque al LANCIO DEI COLTELLI in cui, dopo averla leg-

Tynesoft... NdT), fate attenzione però a non colpire la povere ragazza-bersaglio.

Le terze prova consiste nel DOMARE UN CAVALLINO IMBIZZARRITO, cercate di saguire le fraccine che compaiono sullo schermo per rimanere in sella il più a lungo possibile; le quarta fase è il SALVATAGGIO DELLA DILIGENZA che è stata assalita da un indiano attaccebrigha, il vostro obiettivo è raggiungerlo e scalarlo del tetto della diligenza. Dopo lo scontro con il figlio della prateria entrata quindi nell'area dal rodeo dove terminerete la vostra fatica con L'ACCLAPPAMENTO DEL VITELLO, e L'ATTERAMENTO DEL TORO, entrambe le prova si commentano da sole.

Terminata anche questa prova compare la classifica finale, la tabella dei records e tutte le altre opzioni cui i giochi multi-avento ci hanno abituato.

E con questo è tutto, AUGHI



Dopo l'esito non certo ssaillante dalla versione casellina del circo (mi riferisco a Circus Games a non a Circus Attractions), la Tynesoft ci riprova con un altro multi-avento. Questa volta le riuscite è di gran lunga superiore. Dico, addirittura, che ognuno dei singoli eventi sarebbe potuto essere un gioco sciolto, e questo non può non essere un grande complimento. Ogni prova necessita la sua giusta pratica e alla fine non ti lascia senza soddisfazione. C'è inoltre l'utilissima opzione del "Retry" che permette di ricominciare con l'ultima gara, in caso di esito non troppo favorevole.

to uno giovane indiano a una ruota che gira, cercata di colpire il pannello che la fa ruotare (non vi ricorda niente? Cambiate il fondale e evrete Circus Attractions. Attente



Sono un grande fan dei giochi della EPYX (anche se lo strepitoso standard dei primi prodotti sta scemando pericolosamente), e così sono sempre molto scettico nei confronti degli altri multi-avento. Devo però constatare che la fattura del gioco è più che discreta, anche se non proprio tutte le prove valgono il lungo caricamento da nastro. Il livello grafico rimana comunque sempre molto elevato, meno il pur scattante sonoro. Non potendomi comunque mai risparmiare un qualche appunto preciso va sottolineata la completa mancanza di humor, che, anche se non indispensabile, può fare di un buon gioco un capolavoro, (vedi EPYX).

PRESENTAZIONE 73%
Una bella introduzione e un multiload ancora accettabile.

GRAFICA 81%
Molto efficace in tutta la prova.

SONORO 79%

Verbo e adeguato.

APPETIBILITA' 76%

Un piccolo sconto può derivare dal multiload...

LONGEVITA' 80%

... ma una volta dentro vi dovremmo proprio prendere per lo scalp.

GLOBALE 80%

Tutta l'atmosfera del Far West è stata trasportata egregiamente in questa realizzazione di buon livello.



TEST INTERNATIONAL TEAM SPORTS

SportTime/Mindecape, C64 diaco

Chi di voi non ha mai sognato di gareggiare in un festival sportivo e beccarsi qualche bella medaglia d'oro? Come? Nessuno?!? Bhe, non importa, la recensione di International Team Sports ve la beccate lo stesso! Il festival di Sport Time International comprende cinque gare: Calcio, Water Polo, Pallavolo, Stelletta 4 X 400 e nuoto. Dopo aver selezionato i membri della vostra squadra, dovete decidere in quali eventi compe-

tere — c'è anche un'opzione di pratica. Le regole dei diversissimi sport seguono quelle della vita reale; per esempio nella pallanuoto (o water polo che dir si voglia), lo scopo è di segnare più reti del vostro avversario entro quattro tempi di cinque minuti ciascuno. Una volta che sono etate giocate tutte le partite, tutti i Paesi partecipanti si incontrano nel playoff, con le otto squadre restanti (al cominciare con 32) che al battono



Parsonaggi di scarsa qualità, aia in termini di definizione aia di animazione (provate a guardare i calciatori per iervi due risate!) ed effetti sonori piatti e per nulle realistici sono all'ordine del giorno.

Accoppiata questa roba con una delle più lognose azioni di gioco che si siano mai viste sulle feccia del pianeta a che cosa otterrete? Un gioco realizzato non proprio bene, anzi, maluccio!



Uuurrh. La prima cosa che mi ha colpito in International Team Sports è stato il tempo allucinatamente lungo che impiega ogni sezione a caricare da disco. Se l'attesa non vi fa passare la voglia di giocare, comunque, ci riusciremo certamente le grafiche ed il sonoro. Possessori di detesette, ritenetevi fortunati.

una contro l'altra per le s- | bronzo e d'oro.
lile medaglie d'argento, di



CERCHIAMO GIOVANI VERAMENTE ESPERTI

di Commodore 64, Amiga 500
e loro periferiche

per dimostrazione natalizia
presso Grandi Magazzini
in tutta Italia.

Richiediamo:

- Minimo 18 anni compiuti
- Disponibilità a tempo pieno dal 15 Novembre a Natale
- Attitudine al contatto col pubblico

Offriamo:

- Ottimo compenso + Incentivo

Inviare offerta di collaborazione specificando:
dati anagrafici, titolo di studio, precedenti analoghe esperienze, grado di conoscenza di C64 e Amiga 500, disponibilità mezzo proprio, ecc. a

GRA.DI S.r.l. • P.le Dateo, 6 • 20129 Milano

PRESENTAZIONE 50%
Bella scatola o manuale carino,
multiload terribile.
GRAFICA 36%
Sprite mai definiti e animati
poggio.
SONORO 29%
Effetti spersi e per niente realistici.
APPETIBILITA' 37%
I giocatori rispondono ai comandi
con irritante ritardo.
LONGEVITA' 45%
Le opzioni elutano a prolungare lo
scarso fascino del prodotto.
GLOBALE 40%
Belle confezioni: peccato per il
gioco.

TANK ATTACK



C64 CASS. L. 25000 AMIGA L. 39000
C64 DISK L. 29000 PC L. 39000
SPECTR. L. 25000 ST L. 39000
AMSTRAD L. 25000

TUTTO IN ITALIANO !

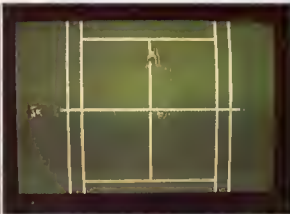
LEADER
GUSTAVO GUSTAVO

**TEST**

PASSING SHOT

**IMAGEWORKS, C64**

Dite quello che volete, ma io non ho mai sentito parlare di questo coin-op della Sega. Che gusto c'è a man-



Al contrario di Marco ho visto il coin-op. Era di fianco a Tetris e siccome giocavo

sempre a Tetris, nel momento di pausa sbirciavo Passing Shot. Quello che subito mi è saltato all'occhio è stata l'inquadratura della partita che, al contrario degli altri tennis, era dall'alto. A parte questo bel particolare, mi è saltata all'occhio anche la gonnellina della giocatrice: uno aprite alto 15 centimetri! Ecco la pecca del gioco: lo sprite troppo piccolo. Nel coin-op i personaggi coalati davano un tocco tutto particolare al gioco; un tocco che purtroppo si è completamente perso in tutte, dico tutte, le versioni home.

dare in giro una conversione se poi il gioco originale lo conoscono in due? Beh, scherzi a parte come forse avrete capito dalle foto, si tratta di un gioco di tennis. La novità però è che... Beh, che non ci sono novità a parte il titolo e le due diverse inquadrature.

Ricominciamo. In Passing Shot si gioca il set decisivo di una partita a tre set (i primi due sono finiti 6-3 1-6). Per vincere un set bisogna vincere almeno sei giochi e aver distanziato l'avversario almeno di due. La prima partita rappresenta la tina-



Occhio non vede, cuore non duole. Non avendo mai visto il coin-op, non posso dare un giudizio sulla qualità della conversione ma posso lo stesso capire che è un gioco di tennis abbastanza divertente. La grafica non è niente di acconvolgente ma quello che intriga è quella dannata pallina beata che sembra tratta di peso da quei cartoni giapponesi demenziali dove ragazzini vestiti da dinosauri apurtano fiammate i tacca alle gente e animali di vario tipo infestano la città non badando ai vari UFO che svolazzano. A parte questo, è abbastanza giocabile anche non toaee che lo acrolli copre il nostro omينو ogni volta che le palla va dall'altra parte impedendo così una buona valutazione dei movimenti. Un buon gioco di tennis, ma c'è sempre il preistorico Mach Point della Psion...

le del torneo di Francia, la seconda la finale del torneo di Australia, la terza la finale del torneo USA e le ultime tre sono rispettivamente i quarti di finale, la semifinale e la finale del torneo di Inghilterra. La principale nota di questo gioco è l'inquadratura che al momento della battuta è a livello del pubblico mentre durante l'azione vera e

propria è dall'alto, la classica vista del giochi di calcio "a volo d'uccello". La porzione di campo inquadrata è sempre quella con la palla (e mi sembra il minimo). Ogni volta che vincete un gioco una stupidissima pallina da tennis rappresenterà la vostra probabile espressione che va dalla disperazione più nera (siete sotto di un paio di giochi) alla risata più sguaiata (siete nettamente in vantaggio).



Questa stupidissima quanto idiota pallina è la cosa più buffa che io abbia mai visto e spesso aiuta a sdrammatizzare la situazione. All'inizio della partita avrete inoltre la possibilità di scegliere se giocare in doppio o in

singolo che aiuta parecchio se non siete pratici soprattutto se avete un amico che vi minaccia con una pistola alla tempia "fammi giocare o spargo il tuo cervello sulla tappezzeria".

VERSIONE MSX

Lo screen dell'MSX è diviso in due parti: la parte più alta è colorata a, oltre ai punteggi o ai nomi dei giocatori, mostra un pubblico più o meno assetato (o atletico) che assiste alle partite. La parte più bassa invece, che è il gioco vero e proprio, è bianca e verde. Tutto ciò che si muove (oltre alle reti o alle linee del campo) è bianco, tutto il resto è verde.

Al contrario della versione Amstrad a C64, questa per Msx ha uno schermo molto più largo ma, purtroppo, l'azione di gioco è molto lenta e compromette tutta la conversione. Provatelo davvero prima di acquistarlo, perché personalmente reputo molto migliore il vecchio tennis della Konami.

GLOBALE 58%



VERSIONE AMSTRAD

Davvero molto colorata la grafica e almeno la pallina è gialla, come nel coin-op, mentre i personaggi sono completamente bianchi.

L'azione è piuttosto fluida, e devo dire che come conversione resta molto giocabile e potrà darvi qualche soddisfazione. La versione Amstrad è molto colorata, almeno nella parte alta dello schermo, ed è sicuramente migliore di quella Msx.

GLOBALE 68%



PRESENTAZIONE 78%
Caricamento singolo e un paio di tocchi d'effetto. Peccato aploeghi poco sul tennis.
GRAFICA 60%
Belli gli spriti ma fondali scarsi. La pallina beata meritarebbe un bel novante...
SONORO 56%
Prelatorico.
APPETIBILITA' 77%
Facile all'inizio e ottima colibratura.
LONGEVITA' 67%
Tropo ripetitivo, ma al sa...
GLOBALE 70%
Consigliato agli amanti del tennis.

TEST SHINOBI

VIRGIN, C64



E' sempre la solita storia, non è vero? Esci per una quiete, rilassante passeggiata per la via della città con la tua ragazza e una banda di orientali schizze fuori, ti riempiono di "carezze" e scappano con la suddetta ragazza.

Queste è grossomodo la storia della prima arcade-conversion della rivista Virgin Games (questo lo dici tu, stupido inglese! E Silkworm? Non era di certo Firebird NdT). Tu interpreti il ruolo di un lenciatore di shuriken, generalmente un ragazzo gentile e affascinante anche se, ovviamente, questa volta leggermente incavolato per la perdita della tizia. E cosa altro dovrebbe fare un tipo cavalleresco come te se non mettersi alla sua ricerca? Quello che segue schermo dopo schermo è superba azione arcada del famoso coin-op Sage.

Dovete camminare per una strada a scorrimento orizzontale, ammazando cattivi e raccogliendo nuove armi quando sono disponibili. Ma aspettate! Le vostre ragazze non è l'unica rapita, infatti in ogni livello c'è un determinato numero di ostaggi che richiedono assistenza. La maggior parte di questi sono guardati da un grassona con la spada a boomerang che farà del suo meglio per prendervi alle sprovvista mentre la sua spada torna indietro.

Alla fine di ogni secondo livello avrete la possibilità di affrontare un enorme mostro di fine livello che potrete distruggere sparandogli nel punto più vulnerabile del suo corpo che dovete scoprire. Una volta ucciso si aprirà la strada al livello successivo non prima di aver cercato di guadagnare una vita extra nella sezione in 3-D in cui vi vengono addosso dei ninja scalmanati.



Devo ammettere di aver speso una quantità esagerata di monetine nel coin-op della Sega — ancora lo faccio! Così immaginate il mio piacere quando questa conversione è arrivata sulla mia scrivania dicendomi "caricami caricami". E dovete sapere, sono felice di averlo fatto. Shinobi sul C64 è una conversione super-fedele come se ne sono viste poche. Ogni aspetto del gioco è stato toccato nel piccolo Commodore senza perdersi in chiacchierata — persino gli affetti sonori hanno una grande somiglianza con il coin-op e aspettate solo di vedere il quadro bonario — è così vero che ogni tanto credevo di giocare con l'arcade! Non fatavolo scappare!



Sono stato piacevolmente sorpreso quando Shinobi è arrivato perché non ho mai pensato molto al coin-op. La versione C64 al contrario è superbamente presentata e altamente giocabile. Il livello di difficoltà è perfetto e i mostri di fine livello sono i migliori che abbia visto da un po' di tempo a questa parte. Infatti il gioco è molto bello da vedere, combinando buona definizione con bei colori. La mia unica riserva è che come nel coin-op potrebbe venire a mancare la varietà. In breve, una buona versione.

PRESENTAZIONE 90%
Bello schermo del titolo a due livelli a multiloop.
GRAFICA 89%
Fondali buoni e mostri superbi.
SONORO 84%
Una simpatica colonna sonora e ottimi effetti.
APPETIBILITÀ 86%
Immediatamente giocabile con ottima progressione di difficoltà.
LONGEVITÀ 84%
Il buon uso del multiloop va lo farà venire a noi molto tardi.
GLOBALE 86%
Una conversione accurata con un sacco di giocabilità.



ELITE, C64 & AMSTRAD

SPACE HARRIER

Il mito, la grafica state-of-the-art, la manopola idraulica...

HOPPING MAD

Divertente quanto basta per intrattenere gli invitati a



ma solo al bar; al vostro povero commodore 64 rimangono solo le briciole: una versione pretenziosa con assenza di spettacolo e velocità; vi rimane soltanto un ingombrante sprite svolazzante che non vi fa vedere quelli che dovrebbero essere i vostri bersagli. Perché se questo poteva passare sul coin-op che ai tempi si poteva considerare memorabile, non può essere ammesso su un prodotto casalingo che sembra voler provare tutte le limitazioni del Commodore e invogliare all'acquisto di un 16 bit. Il soggetto lo conosciamo tutti: un individuo antigravitazionale che lancia fuoco e fiamme contro ogni sorta di entità aliena, biologia e meccanica, il tutto in freddi,

un party, da giocare se proprio in tivù non c'è la finale del mundial: si tratta di governare un quartetto di palline rimbalzanti desiderose di accogliere dei propri simili lungo vari percorsi, tortuosi e non. I paesaggi sono vari ma il gioco è un po' monotono; come dicevo, se proprio non avete meglio da fare...

LIVE AND LET DIE

Sicuramente il miglior gioco della raccolta: un Buggy Boy versione acquatica con elementi bellissimi ad alto tasso di frenesia. La velocità c'è, la giocabilità anche e l'appagamento estetico pure; voi comandate un motoscafo nei panni di James Bond e dovete attraversare vari fiumi costellati di insidie classiche dell'ambienta-

zione acquatica: mine, motoscafi, e tante chicanes. I paesaggi cambiano ma il divertimento è assicurato: però chissà perché dalle licenze (di uccidere?) bondiane io mi aspetto sempre un prodotto da Gioco Caldo.

BEYOND THE ICE PALACE

Un gioco un po' banalotto ma soddisfacente: ci sono abbastanza piattaforme e

suscitare entusiasmi e far gridare al miracolo. Niente di tutto questo ma può andare.

OVERLANDER

Divertente gioco di guida, un po' mediocre ma veloce quanto basta. In effetti la caratteristica principale di questa raccolta è la mediocrità se vogliamo escludere Live and Let Die. In Overlander comunque c'è un poco da sparare e un poco da distruggere con un freddi tutto da giudicare.

Space Harrier nella versione Amstrad



nemici da tenervi impegnati per un po' di tempo. Non è esattamente il massimo per gli esperti del genere che magari si aspettano quel quid che possa

**GLOBALE:
68%**

Live & Let Die (Amstrad)



CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

GRAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6196294

COMPUTER e GIOCHI:
**ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILI IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

SOFT center

VENITE
A
TROVARCI

ASSITEC
ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
**SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI**

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
**VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO**

SHOWROOM SDF

**HI-FI — COMPUTERS
VIDEO — CAR STEREO**
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

**CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI**

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETTA, 1 BERGAMO
TEL. 035 248623

Commodore
ATARI
SOFT center

COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per
corrispondenza

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA **ATARI**

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

A COMO

**MANTOVANI
TRONICS**

Via C. Plinio 11 Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per

**C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.**

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

DOMINATOR

Penstrate, Dominare, Conquer. Questo è il motto di Dominator il gioco della System 3

bomb, me l'unica cosa che veramente lo distingue un po' dai suoi compagni è il fatto di avere, come in



Qui sopra la versione Spectrum, e a sinistra quella Amstrad



sembrare una epoca e fuggi qualunque. Lo riconoscerete comunque dalla forma dell'etere che nelle due versioni è identica. Lo scrolling è buono

per l'Amstrad e non troppo buono per lo Spectrum e, se gli smentiti del shoot'em-up troveranno interessante la versione per il primo, non si entusiasmeranno per quella del secondo.

che vi vede protagonisti di una lunga battaglia contro degli alieni capaci di inghiottire navi spaziali e relativo equipaggio.

Contro questa sorta di entropofaghi spaziali dovete usare una moltitudine di armi che troverete in giro per le orbite. Quattro livelli e scorrimento verticale prima e orizzontale poi che vi terranno impegnati in un'ennesima battaglia piena di alieni da bleetere e laser da evitare.

Certo Dominator non è proprio uno shoot'em-up che si distingue dagli altri, anche lui è ricco di armi opzionali, bonus vari, teaser e smart

Salamander, lo scrolling orizzontale o verticale a seconda del livello.

Le versioni Amstrad e Spectrum sono differenti per diversi aspetti: i colori e il fondale. Nella versione Amstrad, piuttosto colorata, come spesso accade nei giochi creati per questo computer, il fondale è quello di Dominator: strisce forme alati dallo schermo che delimitano il percorso. Ma nella versione Speccy lo schermo del primo livello è completamente nero, e parte la banda dei punteggi e qualche stella sul fondale. E così il gioco perde le sue identità e le prime vite più

PRESENTAZIONE 85%
Carine le scatole di cartone che contengono le cassette e le disquette e piuttosto esaurienti le istruzioni anche se troverete tutte escluse l'itellone.

GRAFICA 70%
Colorate per l'Amstrad ma non molto per lo Spectrum. I fendeli per il primo sono ben definiti.

SONORO 65%
Effetti sonori nelle norme, niente di particolarmente interessante.

LONGEVITA' 50%
Interessante le raccolte di armi supplementari e buone, e queste vi aiuterà a proseguire il gioco.

GLOBALE 70% - 60%
Le versioni Amstrad è migliore e si merita un voto piuttosto alto. Peccato per quella Spectrum che poteva essere fatta meglio.

THE STORY

Some of the hottest titles of recent months
of an exciting new range of co

All four will be available d
with more Chapters planned for la



VOL 1 16 BIT

- IKARI WARRIORS
- BUGGY BOY
- BEYOND THE ICE PALACE
- BATTLESHIPS



VOL 2 8 BIT

- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- OVERLANDER
- BEYOND THE ICE PALACE
- HOPPING MAD

This is simply . . . T
PUBLISHED S

SO FAR . . .

are featured in these first four "Chapters"
compilations from Elite.
during this Summer
after this year and early next year.



- VOL 3 16 BIT**
- SPACE HARRIER
 - ALIENS
 - WONDER BOY
 - EIDOLON
 - BACK TO THE FUTURE
 - QUARTET



- VOL 4 8 BIT**
- GHOST BUSTERS
 - ALIENS
 - WONDER BOY
 - EIDOLON
 - BACK TO THE FUTURE
 - QUARTET

The Story So Far . . .
SUMMER '89

elite

EPYX, AMSTRAD

questa volta i giochi sono quelli estivi. Cosa ci sarà di diverso dal solito in questa versione? Cosa cambierà da tutti gli altri "THE GAMES" che le Epyx continue a proporci? Niente?

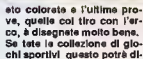
Le prove che voi e il vostro Joytek dovreste affrontare sono 8, e precisamente: i 100m, ostacoli, il lancio del martello, il salto con l'asta, gli anelli, le sbarre parallele, una gara in tridcio turbo attraverso le Coree, «mh, scusate, in bicicletta in un velodromo, tuffi dal trampolino e, infine, tiro con l'arco (come al Club Mediterranea).

Il sistema di gestione delle

gere è quello sempre complicato di muovere il joystick più o meno a ritmo con gambe o braccia, premere il tasto di fuoco per saltare, lanciare, correre, partire, nuotare, mangiare, bere, ecc...

Se vi piacciono i giochi di simulazione sportiva questo rientra nella norma di quelli che abbiamo già visto e le prove sono piuttosto eterogenee e quindi dovrete potervi divertirli abbastanza.

Quello che però vi deluderà è la lentezza del gioco che, a parte il multiload che sappiamo in partenza di doverci coorbire, tenderà a stencervi. Spesso gli apriti sembrano non voler rispondere ai comandi del joystick e arrivate a chiedervi se cambia qualcosa e che io usiate sì che non lo volete. La grafica è carine e pitto-



vertirvi per un certo periodo, ma non è lungo.

PRESENTAZIONE 83%
Le istruzioni della Epyx sono
sempre dettagliate e curate.

GRAFICA 58%
Colorata ma troppo lenti gli sprita a
il gioco.

SONORO 80%

SONORO 80%
Qualche effatto quando corretto e in
altre situazioni più una musichatta
introduttiva a una finala.
APPETIBILI

APPETIBILITA' 50%

**Non vi hanno ancora stancato le
simulazioni sportive così?**

LONGEVITA' 63%

**Non si capisca se vi stancato prima
voi, il braccio, o il vostro joystick**
LONGEVITA' 63%
GALEA GLOBALE 68%

**Non un granché, ma comunque lo
preva sono svariata a a qualcuno
potrebbe interessare.**



TIME SCANNER

Activision, AMSTRAD

Dopo un esordio discreto sul sedici bit e completamente disastroso sul piccolo micro di casa Commodore finalmente approda su Amstrad e Spectrum (purtroppo la

le lettere S-P-E-C-I-A-L). Ok, ok, non che brillasse di particolare genialità e originalità, ma perlomeno presentava una giocabilità piuttosto invidiabile.

Purtroppo però la versione Amstrad (così come le altre versioni ad 8-bit) ne ha perso

molte delle caratteristiche del gioco riducendolo così

a un mediocre flipper. Le possibilità di giocare i quadri in ordine casuale è stata eliminata per esigenze di multiloop (ogni quadro si carica a parte), il modo di controllo è l'areto male ed il modo a quattro colori dell'Amstrad non rende conto giustizialmente alla grafica del coin-op e alle potenzialità (troppo poco sfruttate per i miei gusti) della macchina in questione.



Pur non essendo sconvolgente, la versione Amstrad di Time Scanner è molto più giocabile e veloce della versione C64 (non che ci voglia tanto) recensita sul numero scorso. Anche troppo.

Po, secondo la mia modesta opinione. Infatti al minimo tocco la pallina schizza via a MACH 5! Scherzi a parte, la pallina è davvero sensibile ma non compromette la giocabilità. I fondali sono definiti greticamente bene ma sono colorati molto poveramente con il modo a quattro colori. Il sonoro poi è rappresentato da un paio di effetti sonori piuttosto che dalle musiche classiche che da sempre hanno accompagnato questo gioco. Infine, il multiloop è piuttosto invidente e vi verrà presto noia. Detto questo, se avete ancora voglia di comprare un flipper discreto e un prezzo simile...

nostre versione non ne ha voluto sapere di funzionare) il flipper più bizzarro mai visto nelle sale giochi. Perché bizzarro, chiederanno coloro che non hanno avuto il "piacere" di spenderci un paio di gettoni. Semplice: tre quadri giocabili nell'ordine che più vi piace, un controllo "da vero flipper" e un quadro finale con tendenze Breakoutiane (cavano (anzi, tenno) di Time Scanner un coin-op di tutto rispetto. I quattro quadri sono Volcano (per finirlo bisogna far eruttare sette volte il vulcano), Ruins (bisogna mandare in in tubo tre palline), Sequere (l'obiettivo è ricostruire una piramide) e Special (bisogna abbattere

PRESENTAZIONE 56%
Confezione comunissima con un piccolo difetto: c'è sopra il prezzo...
GRAFICA 68%
Ben definite, veloci ma poco colorate.
SONORO 55%
Niente di sconvolgente.
APPETIBILITÀ 66%
E' un flipper...
LONGEVITÀ 57%
Vedi sopra.
GLOBALE 59%
Una conversione che lascia pochissimo spazio al coin-op.



JAMES BOND 007⁵

LICENCE To KILL

Domark, SPECTRUM

O rmai è sugli schermi di tutt'Italia, e anche se manca il grande Sean Connery, 007 è sempre un mito. Un film tutte azione e spettacolo che lascia poco spazio al relax e che tiene sulle spine fino al

la fine. Ma cosa è rimasto di tutto questo nelle versioni per il vostro Spaccy? Beh, è dire il vero l'azione di gioco c'è, e anche piuttosto difficile. Il gioco è diviso in sezioni diverse. Nelle prime siete a bordo di un elicottero e dovete sparare contro le casette che a loro volta tentano di ebbettervi. Tutto questo evitando prontamente le cose più alte, altrimenti ci ebbettete contro. Nel secondo vi troverete ad affrontare i vostri nemici a piedi, ermeti di una bella pistola.

Seguono le scene in acqua, prima come nuotatore e poi come... sciatore! E dopo tutte queste tormentate e tormentose sezioni vi ritroverete finalmente nel finale del film (e del gioco) dove dovete riuscire a ebbettare Sanchez, il cattivo boss dello spettacolo mondiale di droga, e bordo di un camion. Come per le altre versioni, anche questa risente della complessità dell'azione, soprattutto nelle prime due fasi. Le cose sullo Spectrum è buone, l'animazione fluida e se vi piacciono i



PRESENTAZIONE 70%
Posterino e istruzioni in italiano.
GRAFICA 68%
L'animazione è piuttosto fluida e in generale la grafica è curata. L'unico vero problema sono i colori che, per le loro similitudine, fanno confondere a volte gli sprite con il fondale.
SONORO 60%
Speri ed esplosioni. Come al solito.
APPETIBILITA' 75%
Un multiveuto può sempre interessare...
LONGEVITA' 60%
...me non dovete fervi terrorizzare dalle difficoltà del gioco. Se vi piace perseverare e poi continuerete a giocare.
GLOBALE 68%
Lo Spectrum si comporta bene di fronte a questo tie-in e in fondo le situazioni più interessanti del film le trovate tutte.

giochi "multiveuto" questo potrebbe ebbettervi. Chi usa la tastiera per destreggiarsi attraverso gli ostacoli troverà il gioco piuttosto meccanico e stressante e questo potrebbe diminuire l'interesse e l'impeto del gioco. Comunque Licence To Kill resta un buon gioco, bene animato e molto ripetibile.

STAR WARS

DOMARK, ATARI XE/XL

Dopo molti mesi delle sue uscite sul C64 (più di un'anno e mezzo), il prodotto della Vektor Grafik più famoso approda finalmente sugli schermi dell'otto bit di casa Atari. Ma attenzione! Le realizzazioni non è a cura della Vektor come sarebbe ragionevole pensare ma delle Zepellin, profondi conoscitori di questo com-

suo zio e... Beh, sarebbe troppo lungo. Vi dico solo questo: se non avete visto il film, non ditelo troppo in giro. Star Wars è la conversione ufficiale del coltop in grafica vettoriale delle Atari che presentava appunto grafica vettoriale veloce e alcuni pezzi di perle presi dal film. L'azione rappresenta il pezzo più famoso del film, l'assalto degli X-Wing alle Stelle della Morte. Nel primo

azione etendo attenti però alle numerose intelligenze nemiche che fanno fuoco vero di voi e alle torri che e bucano del terreno. Nelle terze e ultime fase guidate

venti più difficile del solito per le presenze di veri e propri muri che "eberreno le strade" e soprattutto FANNO MALE. L'energia dell'X-Wing è rappresentata da una serie di scudi che diminuiscono al semplice contatto con cose tipo proiettili nemici, torri, muri e installazioni nemiche in genere. Indovinate cosa succede se finite gli scudi?

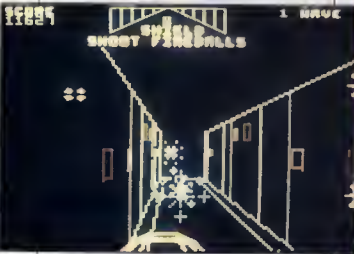
Il vostro X-Wing in un cenotefeele alle ricerche di un punto prestabilito in cui echiassare il vostro Mielele Supedupole Fo'-tutto-lo e fer esitare il tutto.

Nel livello più avanzato quest'ultima sezione di-



Devo ammettere di essere un grande fan di questo (pur semplice) gioco, almeno in altre versioni. Purtroppo non posso dire altrettanto di questa per Atari in quanto la grafica è esageratamente cubettosa e lenta. Beh, direi voi, la grafica non è tutto... Infatti, in parte vi do ragione, in parte no. Star Wars purtroppo è basato per la maggior parte sull'etichetta della grafica vettoriale che (in teoria) dovrebbe essere veloce e per lo meno decente. Ciò però non si è verificato in nessuna delle versioni a otto bit e il risultato è un gioco scialbo e alquanto inutile. La conoscete la tritiera: se siete tan del film/tu-

metto/cartone animato/trasmisione...



puter. Possiamo dire al gioco: chi non conosce le eroiche gesta del prode Luke Skywalker? Beh, per quel pochi fortunati che no le conoscono, ecco un breve riassunto delle treme del film: Luke è un ragazzo che vive su un pianeta desertico inelene e

quedo si comincia con l'avvicinarsi alle Death Star evitando nel contempo (e, perché no, sfocchendo) i caccia imperiali che sommergono il povero giocetore con una miriade di colpi (almeno nel livello hard). Arrivati a destinazione, si sorvola le superficie delle Stelle della Morte in que-

PRESENTAZIONE 66%
Istruzioni striminzite e caricamento "torrenziale".
GRAFICA 63%
Colorata ma poco definita.
SONORO 53%
Una sciocca versione del tema di Guerra Stellari suonata e ritmo di mercette a un paio di effetti sonori sciebi aciebi.
APPETIBILITA' 70% L'azione è immediata e neanche complessa.
LONGEVITA' 66%
Purtroppo la spinta iniziale si esaurisce presto.
GLOBALE 60%
Un gioco medio che non lascerà molto dietro di sé.

BLOB

Palazzi enormi, un sacco di gente, strani alieni — dove potreste trovare tutto questo se non a New York? Il nostro agente speciale con residenza a Manhattan, Marshal M. Rosenthal, è saltato sul suo pogo per andare ad incontrare l'illustre David Crane (autore di classici come Pitfall, Decathlon e Ghostbusters) per chiedergli, fra le altre cose, qualche informazione sul suo ultimo gioco intitolato "A Boy And His Blob".

LE COSE STRANE a New York sembrano essere fatte le une per l'altra. Il film Ghostbusters non avrebbe potuto essere ambientato che qui, e anche Ghostbusters II è stato girato fra le strade di New York City. I newyorkesi SI ASPETTANO l'assurdo, l'impossibile — e tendono ad ignorarlo. (Ci si potrebbe anche aspettare che la gente si fermi a guardare quando un tizio esce a bordo di un monocolo dalla porta rotanti di un grattacielo, ma non qui.). Considero quanto le cose sieno peggiorate in generale (quando è stata l'ultima volta che avete dato una BELLA occhiata in giro?), è assolutamente appropriato che New York sia lo scenario del grande ritorno di David Crane al rutilante mondo del videogiochi.

I game designers adesso sono personaggi comuni — con dozzine di software house che producono centinaia di giochi al mese — ma c'è stato un tempo in cui la videomania era appena cominciata. In quel periodo l'uscita di una nuova cartuccia era un evento che veniva atteso con il fiato sospeso (Astaroids fu pubblicizzato a New York per due mesi prima di uscire in formato Atari VCS!). Quindi è il momento di una bella lezione di storia dei video giochi per quelli che all'epoca non c'erano o non si ricordano.



La Atari cominciò tutto nel tardo 1979. Andava parecchio bene, specialmente perché era l'unica ditta del settore — non c'erano software houses indipendenti. Un gruppo di game designers lasciò la casa per "creare le loro case" ed il risultato fu la Activision. Crane era uno della stella della Activision nel periodo in cui Pong era considerato lo stato dell'arte video (aveva cominciato all'Atari prima di andare

a fondare la Activision). Crane scrisse Laser Blast, Pitfall, Pitfall 2 (che ispirò una serie di cartoni animati), Decathlon (la prima cartuccia sportiva multitema) e Ghostbusters, fra gli altri titoli. Ghostbusters è oltretutto uno dei giochi per computer più venduti in assoluto (più di 250.000 copie) — famoso per lo schermo dei titoli con la penna che seguiva le parole della canzone. Poi, una cospirazione delle Forze

Oscuri, il disallineamento dei pianeti... beh, in realtà David semplicemente decise di andare in vacanza per un po' — eravamo nel 1987 — per lavorare su altri progetti (di cui ancora oggi non vuole parlare). Ma ora è ritornato, e tramite la Absolute Entertainment ha messo e frutto la sua esperienza per produrre A Boy & His Blob. Prima di fare qualche domanda a mister Crane vogliamo dare un'occhiata a A Boy & His Blob (e glielo chiediamo MOLTO gentilmente, perché David è alto oltre due metri, e con la sua barba rossa sembra un guerriero vichingo che ha dimantato di portarsi la spada al lavoro). Le confezione spiega come un giovane Blob sia sfuggito alla tirannia perpetuata su tutta Blobolonia dal Grande Re Blob. Arrivato sulla Terra, stringe amicizia con un ragazzino, che decide di aiutarlo. Il ragazzo deve accumulare in qualche modo il componente vitale che manca a Blobolonia: Vitamine.

Oltre a questo, deve naturalmente trovare il modo di arrivare a Blobolonia. Questo spinge i due ad un'avventura nello Spazio Esterno. Il che significa dover prima penetrare nei livelli più segreti di New York, e della Terra. Fortunatamente il Blob può essere d'aiuto. Rimbalzando dietro al ragazzo, il Blob può non essere un vero e proprio guerriero, ma può cambiare forme, diventando così una

vasta serie di attrezzi e apperecci. Questa capacità non è gratis, comunque. Per poter ottenere è necessario nutrire il Blob con il cibo appropriato, che lo farà trasformare. E naturalmente bisogna sapere quale cibo avrà quale effetto. Ancora fortunatamente il ragazzo ha un sacchetto pieno di caramelle di gelatina, la menne dei Blobboliani. Quando il Blob ne inghiotte una la trasformazione comincia, e diversi sapori hanno diversi effetti. Avrete capito che c'è un sacco da fare. Dovrete trovare gelatine speciali per superare ostacoli speciali, scoprire quali sono questi ostacoli e dove affrontarli per usare al meglio le trasformazioni del Blob. E poi trovare le vitamine da usare in seguito. Intanto la squadra sta perennando in zone strette e economiche; le fogne di New York, le caverne sotterranee; e poi dovete trovare il modo di arrivare a Blobbolonia. Nel gioco si combinano azione veloce, avventura e strategia.

BLOBBANDO OUA E LA'.

Ora ci rivolgiamo a David Crane per saperne qualcosa di più sulla meccanica del gioco — e magari qualche suggerimento su come vincere.

"Una delle prime cose da notare", comincia Crane, "è che sono state usate immagini digitalizzate di New York. Questo aiuta a creare un'atmosfera realistica — non state osservando un quadro; sono veramente palazzi della città. La stesse cose si può dire dei graffiti e dei poster nelle metropolitane — tutto serve a dare più realismo e più avventure". Crane fa notare che dovete correre dappertutto, e finire in un sacco di guai. "Ma qui entra in gioco il vostro amico Blob", nota. "Il Blob è fede-

le — ste sempre dietro di voi, pronto ad aiutare". E aiuta parecchio. Il Blob ha lo stesso tipo di occhioni di un caldo cucciolo, ed è ugualmente fedele — vi segue ovunque voi andiate.

Il jockey del Nintendo viene usato parecchio. Crane continua: "Abbiamo imperato che scagliare una gelatina in gola al Blob ha certi effetti — ma la caramella non va esattamente dove volete, così dovete essere abbastanza vicini per farlo. Ci sono anche momenti in cui il Blob non è esattamente dietro di voi, perché siete in qualche posto speciale o per aria.

gioco di kerete". Poi Crane usa dei codici mnemonici (in inglese) per ricordare l'uso delle gelatine. Un esempio può essere "Venilla = Umbrell". Parte del divertimento sta nell'osservare il Blob che si trasforma — il suo corpo grosso si modifica in maniera buffa prima di diventare qualcosa come un trampolino o una scala. Una linea di informazioni riguardante le gelatine sta sul fondo dello schermo, mentre in cima ed esso un'altra linea indice quanti tesori avete trovato. "Non ne abbiamo ancora parlato, dice Crane. I tesori sono importanti, anche

sare limitati alla visuale di un solo personaggio tutto il tempo non è molto divertente. Il Punto di Vista permette di "sbirciare" in certe zone senza rischiare".

Crane fa notare che questa sequenza è stata resa intelligente — non capiterà nel bel mezzo di un'azione nella quale potrebbe essere fatale perdere di vista il personaggio che state controllando. Perlando di scene, ce ne sono centinaia, fra cui alcune possono essere tra ste solo per intuizione e forse un pizzico di fortuna. Questa è una delle cose che aiuta a mante-

nerse interessante il gioco anche dopo che avrete raggiunto Blobbolonia e sconfitto il Re — anche se in questo caso sarebbe stato molto più intelligente usare la parola SE.

"Riguardo a questo," dice Crane, "è il momento in cui è utile avere le vitamine e portate di meno. Una volta che siete arrivati al pianeta del Blob, le userete in una pistola speciale per sconfiggere i molti nemici che appariranno (indovinate da dove viene la pistola?). Preparatevi a blastare merenghe giganti, Bombe Ciliagie instabili, Poopcorn pazzi, un intero squadrone di cibi malvagi. Inoltre alcuni cattivissimi Mostri-Dentieri!

PROVANDO E RIPROVANDO

Crane non ha bisogno di manzonera quel che è bene evidente sullo schermo — che l'animazione veloce ha avuto le maggior priorità. Il regezzo addirittura scivola quando si ferma di colpo. Il Blob, d'altro canto, ha un tremolio costante che ricorda appunto una gelatina sbatacchiata. I suoi occhioni ogni tanto ammiccano rendendolo ancora più comico, e fanno strane espressioni quando inghiotte una gelatina. Gli



Quindi tenete in mente che dovete imparare a controllare il vostro personaggio tramite una combinazione di joystick e pulsanti — e ci sono lezioni da imparare mano a mano che imparate a capire che cosa succede e dove.

"E' anche importante tenere traccia dei movimenti del Blob, perché non corre valocca quanto voi ed a volte si trova diverse schermate alle vostre spalle".

"E' anche importante ricordarsi che lo scopo del gioco è divertirsi", osserva Crane. "Il vostro personaggio si può fermare e dover essere sostituito da un'altra vita, ma c'è solo del pericolo da superare — niente violenze come in un

se sono difficili da trovare e recuperare — suppongo che sia perché stanno in luoghi remoti o controllati da eteree cose. Naturalmente queste cose sono terrestri, e non sono strane nemmeno un decimo di quelle di Blobbolonia.

Crane ha inserito anche altre caratteristiche innovative per aumentare il divertimento; una è il Punto Di Vista. Spiega: "Come in un film, l'immagine segue il ragazzo in giro. Quando però le qualcosa che ha e che fare con un altro schermo (tipo tirare una gelatina giù per un baratro), la telecamera seguirà questa azione. E' come un film dove le cose capitano contemporaneamente dappertutto — as-

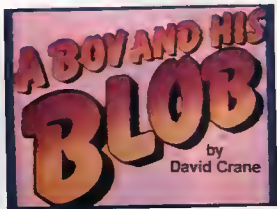


INTERVISTA

che negli USA e in Giappone usano questa console". Crane spiega che c'è voluto un bel po' di tempo per far funzionare il programma come avrebbe voluto sul sistema Nintendo. "Per ottenere quel che ci serviva abbiamo dovuto creare un nuovo sistema di programmazione da zero". I giochi di David hanno sempre avuto un certo senso dell'umorismo e anche in questo gioco ce ne dovrebbe essere. Potrete notare che la grafica del titolo è "vagamente" simile

al logo dei film di Indiana Jones, e la prima battuta della musica del titolo di Blob è stranamente familiare. Blob è un gioco da due Megabit, e sarà disponibile da Natale, quindi vi conviene cominciare ad allenarvi nel lancio di gelatine... attendendo la conversione per gli 8 bit.

C'è qualcosa che ricorda Indiana Jones in questo logo, e anche le prime note della colonna sonora di A Boy And His Blob suonano familiari... ▼



schermi sono brillanti e colorati (tranne in quelle aree dove sono scuri e inquietanti di proposito), e schizzano via sin troppo rapidamente per lasciarsi ammirare per bene. Qualche consiglio per vincere? "Semplicemente provate di tutto," sorride Crane. Ci sono un sacco di cose da fare, e ci vuole parecchia abilità; riflessi, decisioni veloci, un dito veloce, ed un sacco di ragionamento — che può essere parecchio più difficile di una qualsiasi sequenza arcade. Basta non arrendersi quando vi accorgete che qualcosa non funziona". Mol-

te grazie, David; noi speravamo in una password per qualche livello segreto, o una sequenza di azioni che ci rendessero invulnerabili e quelle dannate Bombe Ciliegia! Crane ha disegnato A Boy & His Blob inizialmente per il sistema Nintendo. Quando gli abbiamo chiesto "perché?" ci ha risposto: "Ho lavorato su molti sistemi, dal VCS Atari al Commodore 64, all'Amiga ed ST — ognuno con le sue caratteristiche con cui venire a patti. Ho voluto ricominciare qui per la gran richiesta di cartucce gioco che c'è, e l'enorme numero di persone

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo Cx 64 o al tuo  !

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

- COMPATIBILE col 1541 • ROBUSTO mobile **SCHERMATO** antidisturbo
- **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO**.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore Cx 64 Lire 290.000
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire 349.000
- ✓ **AMIGA** 500 con Drive e Mouse Lire 849.000
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. 99.000



* I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Drive CIRCE per AMIGALire 229.000

- Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO**
- Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms
- **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

Celery spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato con pagamento contrassegno al postino • Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. CIRCE Electronics s.r.l. • via Primo Maggio, 28 • Zona Industriale • 37012 BUSSOLENGO (VR) • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410 • Per ricevere il listino HARDWARE inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.



SoftMail



Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

© SoftMail è un marchio registrato da Lago spa

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata **IN ESCLUSIVA** a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua subito un ordine (soprattutto se non sei già cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.

PUNTA AL MASSIMO!

SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto **assortimento di programmi originali** per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni **esclusive**. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista telefona allo (031) 30.01.74 dalle 14.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì.

VUOI ricevere il nostro catalogo GRATUITO a colori? Telefona BUBITO allo (031) 30.01.74

ACCESORI		Virus killer ITA		Barbarian II		Vigilante		Bio Challenge	
Final cartridge III	110.000	Zak Mcracken (ita)	49.000	Battles of Napoleon	59.000	Wasteland	30.000	Castle warrior	29.000
Joy Ace	12.000	Xenon II	49.000	Battlehawk 1942	59.000	World soccer	25.000	Cosmic pirate (ITA)	30.000
Joy PC IBM	39.000	CDM 64/128 CASS.		Chessmaster 2100	20.000	WWF Wrestling	15.000	Dragon naja	30.000
Joy Navigator	39.000	Adi: Heroes lance	20.000	Citadel	21.000	Zak Mcracken	15.000	F16 mission disk	30.000
Joy Stick	16.500	Base	18.000	Defender ... crown	15.000	AMSTRAD 484 CASS.		Forgotten worlds	29.000
Joy SpeedKing	29.000	Last Ninja II	18.000	Dragon naja	18.000	Arcade muscle	18.000	Honda RW 750	59.000
Joy Tac 2	29.000	Cross attraction II	15.000	FT manager	15.000	ATV simulator	15.000	Indy: the arcade	29.000
Joy Tac 5	30.000	Cosmo II	18.000	Forgotten worlds	15.000	Barbarian II (ita)	18.000	King of Chicago	30.000
Joy Turbo pedal	59.500	D. 7. decoration	7.500	Grand monster slam	15.000	Crazy cars II	18.000	14th + drive 2D	30.000
Cosymouse	20.000	Defender ... crown	12.000	Grand prix circuit	29.000	Dragon naja	18.000	Microprose soccer	49.000
Portamouse	12.500	Dominator	21.000	Indy: the arcade	15.000	Emily Hughes soccer	18.000	Millennium 2.2	49.000
Tappetino mouse	22.500	Dragon naja	15.000	Kick off	21.000	Forgotten worlds	15.000	Rainbow warrior	59.000
LIBRARI E TIPS		Forgotten worlds	15.000	Mars saga	35.000	Grand prix simulator	8.000	6.E.U.C.K. (ITA)	30.000
Bard's tale: vari	telef.	Gemini wing	18.000	McArthur's war	49.000	Indy: the arcade	15.000	Silk worm	30.000
Dashlord	19.000	Grand Prix Circuit	22.000	Microprose soccer	49.000	Microsoccer	30.000	SPECTRUM 48K CASS.	
Elite	16.000	Indy: the arcade	18.000	Neuromancer	30.000	Olympic challenge	18.000	Adi: Heroes lance	18.000
Gunship academy	25.000	Kick off	18.000	New Zealand story	18.000	Overlander	18.000	Barbarian II	18.000
Hitler	19.000	Last Ninja II	25.000	One on one II	29.000	Pacmania	18.000	Dragon naja	18.000
Might & Magic	25.000	Microprose soccer	39.000	Operation wolf	18.000	Renegade II	15.000	Forgotten worlds	15.000
Pool of radiance	20.000	New Zealand story	15.000	Passing shot	18.000	Shadow slimmer	5.000	Indy: the arcade	15.000
Quest for clues	30.000	Passing shot	18.000	President is missing	29.000	Silk worm	18.000	Microprose soccer	29.000
Quest for clues II	39.000	Rainbow warrior	29.000	Project firststar	30.000	Soccer spectacular	29.000	Pacmania	18.000
Sierra on Line: vari	telef.	Rainbow island	telef.	Rainbow warrior	39.000	Super scramble sim.	15.000	PHM pegasus	22.000
Ultima: vari	telef.	Real ghostbusters	18.000	Rainbow island	telef.	The games: summer	15.000	Renegade II	15.000
Wasteland	16.500	Renegade III	18.000	Rambo II	15.000	The in crowd	29.000	Robocop	16.000
AMIGA		Rock star	18.000	Read Heat (DANKO)	18.000	Thunderbirds	18.000	Silk worm	18.000
Barbarian II	30.000	Running man	18.000	Renegade III	18.000	Total eclipse (ITA)	18.000	Skate or die	18.000
Battlehawk 1942	29.000	E.U.C.K. (ita)	25.000	Robocop	21.000	Vigilante	18.000	The deep	18.000
Bio Challenge	30.000	Silk worm	18.000	Rockat Ranger	30.000	Versus su disco	telef.	The games: summer	29.000
Blamark	50.000	Sport's world '86	18.000	Running man	18.000	MS-DOS 5"		The in crowd	29.000
Blood money	49.000	Speedball	18.000	Serve & volley	29.000	Adi: Heroes lance	18.000	Vigilante	15.000
Castle warrior	29.000	SS: football	15.000	Somery F&H nuovi	telef.	F16 combat pilot	55.000	MSX CASS.	
Cosmo pirate (ITA)	30.000	SS: soccer	15.000	Silk worm	21.000	Grand Prix Circuit	50.000	Barbarian II	18.000
Dragon's Lair (1mb)	75.000	Super scramble sim.	18.000	Star Trek	25.000	Heavy metal	70.000	Chicago 30's	15.000
Dragon naja	30.000	Super suz	15.000	Storm across Europe	50.000	Millennium 2.2	40.000	Flight sim. II (cart.)	50.000
Forgotten worlds	25.000	The in crowd	29.000	Super scramble sim.	15.000	Test drive II	50.000	Game over i-II	18.000
Honda RW 750	59.000	Thunderbirds	18.000	Test drive II	40.000	Data disks	telef.	Navy moves	18.000
Indy: the arcade	25.000	Time scanner	21.000	Data disks	telef.	Waterloo	59.000	Operation wolf	15.000
Kick off	25.000	Trackball manager	22.000	The bard's tale II	35.000	Heroes su 3"	telef.	Panning shot	18.000
Microprose soccer	49.000	The in crowd	15.000	Thunderbirds	21.000	ATARI 8T	30.000	Thunderbirds	18.000
New Zealand story	39.000	Zenara	7.500	Thunderbirds	21.000	Barbarian II	30.000	Wec Le Mans	18.000
Robocop	39.000	Zzap zizzlers I	18.000	Time scanner	21.000	MSX CASS.		80 Pool	18.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000	CDM 64/128 DISCO		Adi: Heroes lance		MSX CASS.		MSX CASS.	
Sleeping gods (ita) telef.	49.000	Adi: Heroes lance		MSX CASS.		MSX CASS.		MSX CASS.	
Targhan	49.000	Adi: Heroes lance		MSX CASS.		MSX CASS.		MSX CASS.	

VIENI a trovarci abbiamo il più grande assortimento di software ORIGINALE per il tuo computer!!

Buone d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

2 Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO Lit. 25.000 (SPESA ESCLUSA) TOTALE Lit.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebiterò l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero scad.

Cognome e nome

Indirizzo

CAP Città Prov. Tel.

FRMA (Se minorenni quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati



PREVIEW

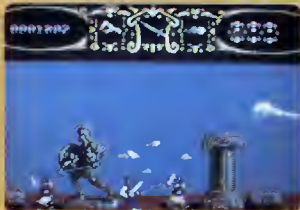
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI 8-BIT...



▲ Myth sul Commodore 64

La temporanea sparizione delle anticipazioni su Zzap! avrà sicuramente preoccupato i più apprensivi, ma come sapete il periodo estivo è già di per sé povero di novità, e poi, ammettiamolo, le software house si dedicano un po' troppo ai sedici bit trascurando le vecchie glorie a otto bit. Ma qualche novità siamo riusciti comunque a scoprirla, e ve la presentiamo con tanto di foto a colori in queste pagine.

Dove possibile vi forniamo le date di uscita, insieme a una descrizione dei giochi e le immagini delle versioni che siamo riusciti a vedere mentre erano in fase di lavorazione... VIA!



SYSTEM 3

MYTH

In questo numero avete trovato la recensione di Tusker, ma i vecchi amici della System 3 hanno già in petto un nuovo gioco che vi terrà sicuramente incollati al joystick.

Con un'ambientazione prettamente mitologica, Myth ha visto unirsi le forze altamente

produttive di Bob Stevenson e Peter Baron (autori di *Io e Salamander*) per produrre un gioco di combattimento su piattaforme su scenari del passato.

La trama è basata sulle vecchie storie della lotta fra il Bene e il Male con Dameron (il dio malvagio) che si affanna a spedire, di ore in ore, le sue orde di scagnozzi mitologici su tutta la Terra allo scopo di diventarne il signore es-

sultato. Il corso degli eventi storici verrebbe drammaticamente alterato se ciò dovesse accadere, per cui un moderno eroe (completo di Levis 501 e Timberland) viene inviato per affrontare il nemico.

Myth è un gioco a quattro caricamenti con tre diversi livelli ciascuno, in cui il nostro eroe dovrà combattere attraverso le epoche del passato in ambienti prettamente mitologici (di ambientazione nordica, egiziana, vichinga e greca) con avversari incredibilmente abili tipici di ogni periodo (vi dicono niente nomi come Thor, Odino, le Arpie, Lucifero, Achille, le Chimere... e non sono che alcuni).

Di sicuro Myth si distinguerà per un'ottima giocabilità a con uno stile grafico unico (date un'occhiata a quello che è riuscito a fare Bob sul C64).



Nessuna data per l'uscita di Myth, ma un uccellino mi ha detto che potreste trovarne la recensione sul prossimo numero.

ACTIVISION

Conversioni da coin-op

L'Activision ci ha fatto dono di un'interessante videocassetta, questo mese, grazie alla quale abbiamo potuto vedere come procede il lavoro su alcune conversioni attese da tutti gli appassionati frequentatori di sale giochi, ma anche dagli altri smanettoni. I giochi in questione sono *Dynemite Dux*, *Wonderboy In Monsterland* e *Altered Beast* (del quale possiamo mostrarvi qualche immagine perché è l'unico che ha reso bene nell'immagine del videoregistratore, permettendoci così di fotografarlo decentemente).

READYSOFT

Avrete già notato la foto... qualcuno si starà chiosando se è uno scherzo...

E' evidente che si tratta di una foto della versione a sedici bit di... **SPACE ACE** Sì, proprio lui, e non l'abbiamo pubblicata per fare pubblicità a TGM (sul numero di Ottobre ci sarà una Mega Preview di

queste nuove conversione), ma per dirvi che le Readysotti ha annunciato la preparazione di una versione per C64 e per AMSTRAD!

Sarà uno scherzo? Per gente che ha avuto il coraggio di produrre *Dragon's Lair*, non ci sembra...

Vivid Image Developments

Ecco una software house giovane e rampante, che si è già proposta per la realizzazione

a bada gli 'abitanti cattivi' del pianeta...

Me le cose, ci se (basta dare ascolto alle leggi di Murphy) non venno sempre bene... infatti il computer del Centro ha un malfunzionamento, a finisce col produrre un guerriero con due personalità, ovvero due menti in un solo corpo.

Una bella fregetura, visto che voi dovrete prendere il posto di questo poveraccio e ricondurlo al Centro per attivare le scialone e riportare le cose alla normalità... dopodiché sarà vostro compito tornare indietro e sistemare i 'cattivoni' che creano disordini sul pianeta.



di un gioco della console Konix... ma dato che su Zzap! non facciamo recensioni di giochi per console (almeno per ora) lasciatemi spiegare che il gioco è in via di realizzazione anche per gli otto bit. Si tratta di *Hammerfist*, che nelle versione C64 sarà realizzato dal buon vecchio John Twiddy (Last Ninja 1 & 2, Teu Ceti e Ikari Warriors), il quale con questo ultimo capolavoro ci lascia... no, non ha un male incurabile, è che sta per passare definitivamente al sedici bit, il disgraziato!

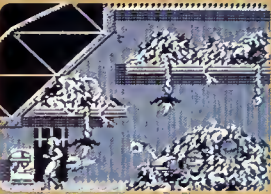
Hammerfist è un arcade-avventure che si svolge su un pianeta dove la realtà — oggetti, persone, animali — è costituita da... ologrammi! Alle produzioni di questi ologrammi è preposto un Centro Olografico il cui compito principale è quello di creare dei combattenti capaci di tenere

Hammerfist avrà le stesse strutture scenografica e strategica su tutte le versioni, e dovrebbe essere disponibile nel Gennaio 1990 per C64, Spectrum e Amstrad.

OCEAN

Le Ocean è stata sempre l'edilissima ai cari vecchi 8-bit, e anche questo inverno ci ha promesso delle succose novità.

Si tratta di *Chase HQ*, il famoso coin-op delle Taito, *Operation Thunderbolt*, il seguito di *Operation Wolf*, *Batman* (di cui abbiamo già parlato nel numero scorso) e *The Untouchables*, lo spin-off del famoso film ambientato ai tempi di Al Capone.



Dall'alto in basso: *Chase HQ* (Spectrum), *Hammerfist* (C64), *Hammerfist* (Spectrum), *Altered Beast* (C64).

Nella foto grande: *The Untouchables* per C64



RESCUE ON FRACTALUS

MASTERTRONIC, C64 CASS.

La vostra missione è di salvare piloti di aerei oltre le linee nemiche. Il terreno frastuono è montuoso, con torrette lesse sulle cime delle colline a dischi volenti kamikaza. Mentre blazate gli aerei dovete usare il vostro radar per ritrovare i piloti ebbattuti, poi atterrate nelle vicinanze per recuperarli. Se siate abbastanza vicini, il pilota arriva correndo a buca sulla porta per poter entrare. Semplice... Ma aspettate, quel pilota che arriva correndo non ha una tasta verde? E' un aereo Jaggi, e sta

cercando di sfondare il vetro della cabina! Presto, riattivate gli scudi a friggelo! Uti Menomela che non c'era la porta aperta, ah? Uno Jaggi nella neve è qualcosa da temere! In realtà, Rescue On Fractalus è sopravvissuto molto bene alle intemperie del tempo. L'illusione di attraversare delle valate è quasi perfetta, e gli effetti sonori sono l'unica cosa che appare ammantata (per quanto ben realizzata). Purtroppo l'azione non varia col progredire del livello. Si tratta di un problema minore, comun-



que, poiché la tensione, il divertimento e l'atmosfera del gioco sono ottimi. "Comprate questo oltimera o morirete!" come

direbbe uno Jaggi...

**Globale
82%**

SIGMA 7

ENCORE, C64 CASS.

Uno dei più classici shoot'up dalla storia del C64 è tornato sui nostri schermi grazie all'intervento (non divino) della Encore. La trama è, come praticamente in quasi tutti gli spara-e-fuggi, pressoché nulla, in quanto vede il solito tilio dipeosto a tutto purl: (praga acagliera) 1) liberare il mondo, 2) liberare la sua ragazza, 3) respingere gli aerei, 4) fare un sacco di soldi. L'azione è molto varia: nel primo livello dovete affrontare una torma di aerei attraverso un livello emblettato nello spazio profondo, dopodiché si prende parte a

una specie di Pac-Man in 3D in cui dovete raccogliere dai quadrati luminascanti facendo attenzione ai droid nemici. Nel livello tra dovete infine risolvere una specie di puzza abbastanza complicata. Ai suoi tempi Sigma 7 taca scalpore più che per le giocabilità (peraltro presenta in livelli medi), per la grafica in 3D molto bella

e per l'effascinante colonna sonora di Rob Hubbard. Oggi che siamo abituati a tutto ciò, Sigma 7 si presenta come un gioco abbastanza diticile, molto curato ma nel complesso ben poco originale. Dopotutto però

è una re-release e come si dice, chi si contenta...

**Globale
62%**

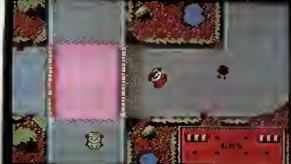


RALLY CROSS SIMULATOR

CODE MASTERS, C64

E' tornate le stagioni delle corse per quel tanetico che si divertono e ricoprire le loro stupende auto di tonnellate di fango. Nel panni del pilota di uno di questi veicoli, il vostro compito è di guidare il più velocemente possibile lungo un percorso di strade desertiche ed essere il primo a tagliare il traguardo per vincere un'indiscreta quantità di denaro. Ogni livello consiste di due o

tre giri, con distributori di carburante disposti a intervalli regolari nel caso che vi troviate a corto di benzina sul più bello. Ci sono cinque piste in tutto, che vengono caricate separatamente dal programma. Il tempo che vi rimane alla fine di una corsa viene utilizzato sulle successive, più difficili piste, prima delle quali avete le possibilità di migliorare il vostro veicolo aggiungendo un booster, un serbatoio extra o de-



SCORE1 FOM PTS1 000040 000000 PTS2 FOM SCORE2 000000 000000

gli urti-macchine con cui dare fastidio ai vostri avversari.

Giocare Rally Cross Sim è abbastanza divertente, e per il fatto che non è per niente un simulatore (come tutti i giochi della Codemasters, del resto). Le gretiche sono ben disegnate, con un look piuttosto "duro" — non bello ma adeguato al tema del gioco. E' anche carino il modo in cui si comporta l'auto, con scivolata late-

rell quando si prendono le curve troppo velocemente. Con l'aggiunta della possibilità di giocare in due contemporaneamente, Rally Cross Sim è un giochino interessante che possiede un prezzo adeguato e quel che offre.

Globale 80%

RAMBO

HIT SQUAD, C64 CASS.



Le prime delle tre sezioni in cui il gioco è diviso vede Rambo nel peggiori dell'accompagnamento nemico, pronto ad infiltrarsi. Le strategie sono un tattico vitale, poiché facendo troppo rumore si mette in allarme le guardie del villaggio. Spese nelle vicinanze ci sono diverse armi che emettono diverse quantità di decibel quando vengono utilizzate. Una volta nel campo, dovete liberare e salvare il vo-

stro amico e collega Bates, che si trova legato e una croce proprio nel mezzo del campo, prima di fare una folle corsa per rubare l'elicottero dei nemici che si trova in cima allo schermo. Una volta che avete il mezzo, le scene cambiano per mostrare l'elicottero che torna in volo alle capanna nella quale sono rinchiusi i vostri compagni. Dovete aprirvi la strada e colpi di bazooka tra le truppe ormai in allarme, liberare i prigionieri e tornare indietro sull'elicottero. L'ultimo livello vi chiede di superare il confine fra il Vietnam e la Thailandia, inseguiti da una cinquantina vo-

lante sovietica. Per farla breve, la Hit Squad non dovrebbe avere problemi nel raggiungere i primi posti delle classifiche con Rambo, poiché è il tipo di gioco per cui le rarefatte hanno senso di esistere. Tre livelli ultragiocabili e frenetici con una grafica di buona qualità e soprattutto decine di musiche stupende (tra le migliori della storia del 64! NdT), questo gioco farà sperire nel nulla tutti gli altri budget col quale sarà confrontato. Proprio come nel film del quale è tratto, Rambo è pura ultraviolenza insensata, delle quali ogni degno possessore di Commodore 64 non dovrebbe mai fare a meno. (Emh, ne sai proprio sicuro? NdR)

Globale 96%

John J Rambo, veterano del Vietnam e recluso psicopatico, viene fatto uscire di prigione dal suo buon amico ed ex superiore, il colonnello Treutmann. Ci sono stati dei resoconti riguardanti soldati americani tuttora prigionieri in Vietnam e torturati in appositi campi, dopo venti anni dalla fine del conflitto. Rambo è l'unico uomo sufficientemente potente, intelligente (Sei sicuro? NdT) e familiare con quel territorio per poter liberare i prigionieri. In breve i due arrivano al Senato, prendono un elicottero e subito Rambo è in viaggio per l'estremo oriente.



**BUDGET**

ENDURO RACER

**HIT SQUAD,
C64 CASS.**

Compretevi una grosse, potente moto de cross, trovatevi una pista adeguatamente pericolosa e portatevi il vostro mezzo per cercare di messacrervi per bene nelle maniere più scomode possibili. Questo è quel che capita in Enduro Racer, scritto originariamente dalla Activision.

Provate le vostre capacità e quelle delle vostre moto su di una serie di percorsi, fra i quali troviamo una pelude, una collina con pendenze mostruose e persino un rovente deserto, effron-

tando gli eltri concorrenti al titolo di Enduro Racer. Dovrete attonare, salti, rocce, baratri epperentemente senza fondo, ferete una caduta o due (o tre, o quattro, o...) e eccesserete per bene le moto. Se completate il percorso nel tempo indicato alle sommità dello schermo, evrete eccesso alle sezone successivel. Se il tempo finisce prima che siate arrivati in fondo, del rasto, sarete eliminati immediatamente delle corsa.

Probabilmente Enduro Racer è stato giudicato troppo mele la prima volta che è stato presentato



eu Zzepl, comunque non dovete aspettarvi troppo da questo budget. Nonostante ebbie un etetto 3D ben più convincente di WEC Le Mens, nonostante ebbie delle musiche veramente niente mele, nonostante riproduce piuttosto fedelmente il coin op, si tratte tutto sommato solamente di un buon budget.

Sotto quest'ottica, che importa se i piloti sembrano indossare delle bocce per pesci rossi in teate o se il tempo e dispoelione è decisamente

te troppo poco? Enduro Racer è un giochino carino che potrebbe anche appaesionare i tenetici delle corse. La cosa peggiore che potete fare è cercare la conversione perfetta del coin op — sa ci provate lo odierete. Apprezzerete per quello che è al suo nuovo prezzo: potreste dimenticarvi dei suoi difetti e divertirvi parecchio!

**Globale
69%**

GHOSTS 'N' GOBLINS

**ENCORE, C64 CASS.**

Perché i cavalieri dei vecchi tempi sono così servizievoli? Quando c'è una damigella in pericolo, ogni persona normale penserebbe di lasciare il problema ai suoi parenti più stratti. Ma non i cavalieri, nossignore! Se hai un'armatura, tanto vale usarla. Uno di questi cavalieri è il protagonista di questo gioco a scrolling orizzontale pieno di scale e piattaforme, una conversione di un vecchio coin op della Capcom (il seguito del quale, intitolato Ghouls 'n' Ghosts, è finalmente distribuito anche dalle nostre parti).

La vostra promessa è stata appena rapita da un gruppo di demoniaci silistici, con vostro grande disappunto (d'altra parte non potete mica continuare

amangiare cibi surgelati, c'è bisogno di qualcuno in cucina, perbacco). Dal momento che siete un duro, ecc. ecc., non potete darvi prendere in giro dai vostri amici giù al bar facendo sapere che vi siete fatti abbindolare da un gruppetto di mostriacioti derelitti, così partite per la 895643esima volta all'avventura. Cominciando dal cimitero locale, dovete aprirvi la strada a colpi d'arma (non da fuoco) fra le orde di non-morti, sinché non raggiungete l'amate. Non è una cosa facile, dal momento che anche i cattivi hanno assolutamente bisogno di qualcuno che faccia la pulizia di primavera, ma alla fine dovreste riuscirci.

Non siete del tutto indifesi nei confronti dei vostri nemici: oltre che con le vostre armature metalliche, partite anche con una lan-

cia magica che nappare sempre nelle vostre mani dovunque voi la tirate, pronte per essere riutilizzate. Durante la vostra ricerca, raccogliete armi extra, alcune buone altre molto meno. Se dovete essere colpiti da un qualche proiettile nemico, perdetevi l'armatura per ritrovarvi in mutande. I boxer non sono la forma più resistente di protezione, comunque, così un secondo colpo sancisce la vostra dipartita.

Ghosts 'n' Goblins fu riconosciuto universalmente come un successo nella sua incarnazione a prezzo pieno e col passare del tempo non ha perso niente del

suo fascino originario. Gli sprites sono una riproduzione accurata degli originali presenti sul coin op, così come la musica e gli effetti sonori. Ma la parte migliore del gioco è senz'altro la sua giocabilità, che è tremenda. E' coinvolgente senza essere frustrante, difficile senza essere impossibile. Un sogno per ogni giocatore, nientemeno.

**Globale
97%**

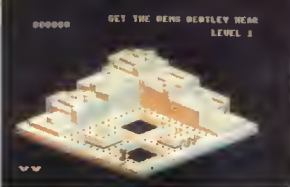
CRYSTAL CASTLES

KIXX, C64 CASS.

Il classico gioco di piattaforme che molti di voi avranno giocato al bar e che altrettanto avranno odiato per il tremendo rumore della trackball, è tornato tra noi (sai che gioia...).

L'azione è tanto semplice quanto frenetica. In questo chiaro derivato di Pac-Man a semigliaia bella dovete raccogliere dei pallini in una serie di quadri rappresentati in 3D isometrico facendo

attenzione al solito gruppetto di cattivoni che faranno di tutto per non lasciarvi andare via tanto in fretta. Inoltre se questi raccolgono l'ultimo pallino dal quadro non avrete la vostra razione di punti bonus quotidiana. I fondali sono definiti molto bene e gli sprites sono carini, purtroppo quello che mi fa odiare questo gioco è l'assoluta inutilità, voglio dire, chi è che vuole Pac-Man con qualche



fronzolo nel 1989 (quasi 1990)? Come se non bastasse il controllo via joystick è impraticabile e appena l'orsacchiotto va dove gli pare.

Nonostante tutto, la cosa più simpatica di questo gioco rimangono gli affetti onori assolutamente identici al coin-op. Se (come il mio collega AJ) fete la collezione

na di conversioni da coin-op e non lo avate ancora, dateci un'occhiata, me altrimenti...

**Globale
55%**

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

HIT SQUAD, C64 CASS.

Di che cosa potete essere certi ad ogni estate che arriva? Del bel tempo? Certamente no. Dalle inselate al posto del minestrone? Beh, forse. Dell'atletica in TV? Certo!

Eccoli là, quegli sportivoni che vi fanno vergognare di essere su di una spiaggia a prendere il sole (io non mi vergogno di farlo, Ndt). Ma perché guardarli in TV quando potete partecipare voi stessi... ahm, in TV? Daley's Thompson Decathlon vi consente di fare proprio questo.

Trasformatevi nel Baffone Supremo, controllandolo in

una delle gare più massacranti che siano mai esistite, il Decathlon. Dieci sport attendono la vostra abilità, resistenza a tutto il resto, mentre vi approntate ad affrontare la Sfida dei Giganti. Inciampate negli ostacoli! Fatevi venire il fiatone nella gara di corsa! Slogatevi le spalle col lancio del giavellotto! Inventate nuovi modi di farvi male davanti a milioni di apertori!

Comendata DT con un joystick, ammettendo furiosamente per correre a premendo il pulsante di fuoco quando dovete fare qualcosa come saltare, lanciare attrezzi, ecc. Ogni gara ha il suo tempo di qualificazione o una distanza da coprire per non essere squalificati, quindi il vostro primo compito è di raggiungere quel limite. Avete tre tentativi: se fallite in tutti e tre perdete una delle vostre tre vite. Se vi qualificate, potete tentare di segnare il nuovo record mondiale, aumentando il punteggio indicato nell'apposito tabellone. Se ci riuscite passerete negli anni alla storia dello sport (o, come mi ha detto un mio amico, alla tabella dal record).

Daley's Thompson Decathlon è senz'altro il peggiore dei giochi emulati in questo

numero, principalmente per il fatto che risale a quasi due milioni di anni fa. Povero Daley, a vederlo il sembra che abbia bevuto qualche Gatorade di troppo, grasso a fuori forma... e guardate le sue braccia mentre corre! Girano attorno al corpo! La giocabilità è buona, ammesso che abbiate un joystick "da guerra", a ci sono un sacco di gara. Purtroppo, tutto questo è già stato visto realizzato molto meglio ed allo stesso prezzo — date un'occhiata a Decathlon della Silverbird, ad esempio.

Splacanti, Hit Squad, ma questa volta avete proprio acato il titolo sbagliato. E peccato per il povero Daley, che dopo essere arrivato quarto alle olimpiadi ore deve subire questo. Dovrebbero entrambi ritirarsi in silenzio.

**Globale
40%**



**BUDGET**

PAPERBOY

ENCORE, C64 CASS.

Z ompeta sulle vostra BMX a attraversare la zona più calda delle città in questa increspione a 8 bit del primo giornalemp a acrolling diagonale della storie del videogiochi, un successo di un paio di anni. Cominciate el Lunedì mattina, in fondo ad una strada. Il vostro compito in storie è semplice: consegnare a tutti gli abbonati una copie del Dolly Sun. Aah, se solo la vita fosse così facile! Lungo le strade, ad esempio, ci sono un gran numero di ostacoli

cha, intenzionalmente o meno, complicheranno ogni vostro progresso. Fra gli ostacoli ci sono dei cagnetti da guardia ultraviolenti, ragazzini in skateboard, rapinatori, diassalcetori a il traffico

In senso contrario, tento per citerne alcuni. I punti al lanno in un sacco di modi; se centrate la porta (o, ancor meglio, la casaate della lettera) di un abbonato, se spaccata le finestra del non abbonati, se abbattete le lapidi nel giardino, se atiminete i paricoll... Raggiungendo la fine del livello, siete invitati a mostrare la vostra abilità di pilote attraversando

una pista per BMX. Fate punti sopravvivendo a centrendo con i giornali del bersagli apposti. Paperboy non lu accolto molto calorosamente el tempo della sua prima uscita, ma a questo prezzo ridotto vela la pena di dargli un'occhiata. Viena offerta una ragionevole rappresentazione della macchina da bar, anche se con qualche bug minore. E' un peccato che non ci siano opzioni per le difficoltà, dal momento che le prime partita rasentano l'impossibilità, ma se al trasaccia questo problema si scopre una conversazione ban degna di nota. Compratelo se vi è piaciuto il coin-op.

**Globale
63%**



GLI ABBONATI NON LEGGANO!!!

... ma se ancora non avete sottoscritto un abbonamento a ZZAP! vi ricordiamo soltanto che (nonostante il prezzo già conveniente di L.4.000) l'abbonamento vi consente di avere dieci numeri a L.3.500 e un numero GRATIS!

... e non dite che non vi abbiamo avvertiti!!!



PARADE

I PRIMI 10

- 1 E.Hughes I.S. (6) ▲ Audiogenic
- 2 MicroSoccer (1) ▼ MicroProse
- 3 Bubble Bobble (2) = Firebird
- 4 Last Ninja II (6) ▲ System 3
- 5 Project Firestart (NE) Electr. Arts
- 6 Zak McKracken... (NE) Lucasfilm
- 7 Phobia (NE) ImageWorks
- 8 Armalyte (NE) Thalamus
- 9 SpeedBall (NE) ImageWorks
- 10 Forgott. Worlds (ne) Imagine

(Un grosso GRAZIE dalla Redazione ai lettori che hanno contribuito alla compilazione di questa TOP TEN)

IL TAGLIANDO QUI SOTTO
E' QUELLO CHE PORTERA'
LA VOSTRA OPINIONE SU Zzap!
... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER
GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA
PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I
MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO...
COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO
(oppure fatene una fotocopia),
COMPILATELO E SPEDITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853

NOME.....
INDIRIZZO.....
.....
.....

SECONDO ME, I MIGLIORI GIOCHI
SONO:

- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :

7 :

8 :

9 :

10 :

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):

.....
.....

Ritagliare e spedire in buste chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

Advanced Dungeons & Dragons®



HEROES OF THE LANCE

DISPONIBILE PER:

C64 Cass. Lit. 29.000

C64 Disk Lit. 39.000

Amstrad/Spectrum

Lit. 18.000

Amiga/ST Lit. 59.000

PC 5.25/3.50 Lit. 59.000

Nel mistico mondo di Krynn otto intrepidi eroi si vedono con una miriade di orsi in carica del prezioso Dio di Mahalak.



HILLSTAR

DISPONIBILE PER:

C64 Disk Lit. 49.000

PC 5.25/3.50 Lit. 59.000

Una città nel magico mondo dei FORGOTTEN REALMS™. Ed ogni visita a Hillstar con il fucile ad esplosione sempre diversa ed esilarante!



POOL OF RADIANCE

DISPONIBILE PER:

C64 Disk Lit. 59.000

PC 5.25/3.50 Lit. 69.000

La città di Philia è stata invasa da mostri - il tuo compito è di scoprire la natura di questa forza maligna.



CURSE OF THE AZURE BONDS

DISPONIBILE PER:

C64 Disk Lit. 59.000

PC Lit. 69.000

Sei schiavo di cinque simboli di colore azzurro-blu tatuati sul tuo braccio destro. L'ibrida per riconquistare pieno controllo del tuo destino.



U.S. GOLD

TSR

STRATEGIC SIMULATIONS PC



TOP SECRET

BIONIC COMMANDO

(Go!/C64)

Nel terzo livello basta scrivere GO! Perché il registratore carichi il livello successivo (funziona solo su cassetta).

Maurizio "The Cheater" Altomare - Molfetta (BA)

L'introduzione di questo mese l'avrete già letta mille volte, ma le lettere che continuano ad arrivare in redazione ci chiedono chiaramente di spiegare cosa intendiamo dire con "resettare" il C64. Ecco svelato un'altra volta il mistero. Quando caricate un programma, questo va a ficcarsi in memoria e se spegnete il computer perdete tutto. Ma c'è un modo per poter avere in memoria il programma, poterlo lavorare sopra e farlo ripartire. Questo modo si chiama, appunto, reset.

Per resettare il vostro C64 è sufficiente mettere in "carica" i due pin della user port, e precisamente quelli indicati nel manuale con GND e RESET.

Per eseguire questa operazione potrete usare una comunissima forcina per capelli o un fili di ferro ma, attenzione, se sbagliate i contatti potreste rischiare di far saltare il fusibile del vostro computer.

Per evitare questo, sono in vendita dei reset a cartuccia che funzionano premendo un tasto.

Ma non è finita qui. Alcuni programmi dell'ultima generazione non partono più dopo un reset di questo tipo (le software house pensano a tutto!) e avrete bisogno allora di cartucce speciali che trovate in vendita nei negozi di hardware e software, cartucce che, oltre a resettare in modo particolare, vi permettono di modificare e "truccare" i programmi.

Ho detto tutto? Chissà! E' comunque arrivata il momento di passare al tips.

AJ

GRAND PRIX CIRCUIT

(Accolade/C64)

Ecco alcuni consigli per divertirvi al massimo con questa simulazione del mondo delle F1 particolarmente riuscita bene.

- Contrariamente e quanto possiate immaginare, la macchina da scegliere è... le Williams. Le Ferrari è buona per tarare un po' di pratica ma al viale subito troppo lenta, mentre le McLaren è la più veloce ma anche la meno maneggevole, adatte solo per i veri campioni.

- Sulle griglie di partenza, non inserite subito le prime, prendete un po' di giri in folle, arriverete prima in quarta. - Imparate a prendere bene le curve (che generalmente di attrattano in quarta, ma c'è qualche eccezione), i sorpassi qui sono più facili che nel rettilineo.

- Se avete un avversario dietro di voi che cerca di attaccarvi, non detaglie spazio. Se siete in un rettilineo potete tranquillamente ondeggiare davanti a lui con la vostra macchina a contemporaneamente prendere velocità.

- Quando dovete scalare la marce per affrontare una curva è saggio, in genere, aspettare la comparsa dei cartelli che vi segnalano, rallentare a scalare rapidamente evitando così di far guadagnare tempo prezioso ai

vostri avversari.

- Occhio a Nigel Lavina (macchina bianca), questo pilota vi darà filo da torcere, in gara come nelle classifiche finali.

E ora qualche consiglio più specifico per ogni tracciato:

BRASILE - Una pista di media difficoltà con moltissime curve da prendere in quarta, tranne quel piccolo tornante prima del traguardo che è meglio affrontarlo in terza. Sul rettilineo lungo potete tranquillamente atterrare tutta la potenza del vostro bolide.

MONACO - Questa pista può essere affrontata tutta in quarta per non avere difficoltà. C'è forse il solito tornante prima del traguardo che vi costringerà a scendere in terza, ma non dovreste avere troppa difficoltà a vincere.

CANADA - Davvero niente male! Se siete abbastanza brevi potete affrontare la chicane in quinta, ma all'inizio è meglio andarci cauti, i tornanti sono assolutamente da affrontare in terza. Non fate troppi errori o potremmo costarvi cari.

AMERICA - Questo percorso è davvero fatale! Cercate di arrivare al traguardo più che a vincere, ci sono altri circuiti su cui potrete sopravvivere al

miglio, qui è meglio essere cauti. Facciamo saggi affrontarlo tutto in quarta, mentre il tornante prima della galleria affrontatelo in terza o diverrà un grazioso affresco surrealista sulle pareti dello stesso.

INGHILTERRA - E' un circuito molto veloce, ma anche gli avversari lo sono, evitate quindi rallentamenti inutili. Appena superato un avversario, mettetevi subito davanti a lui, costringendolo a rallentare. Curva in quarta, rettilineo in sesta, massima concentrazione sono gli ingredienti per un buon piazzamento.

GERMANIA - Velocissimo circuito. Con un po' di concentrazione potete anche vincere senza troppi problemi. Le solite curve in quarta, le solite chicane che con un po' di destrezza potete anche affrontare in quinta e il solito tornante da fare in terza.

ITALIA - Se non vinciate qui ci eravamo! Due sole curve da fare in quarta: quella dopo la seconda chicane e il classico tornante. Le altre curve tutte in quinta oltre il rettilineo in sesta.

GIAPPONE - Contorto ma non troppo difficile. Le solite curve in quarta a qualche tratto che con un po' di pratica potete affrontare in quinta. Il rettilineo potete affrontarlo comodamente in sesta.

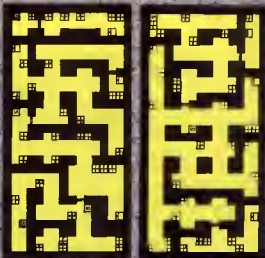
Antonio "Wonder Boy" Rubini - Roma

ULTRAOEL

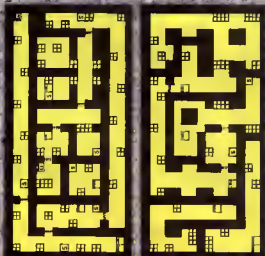
Compiled and drawn
by Andrew Roberts
PMT'ed by Mel Fisher
—International Treas-
ure Hunter



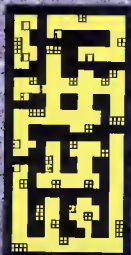
LEVEL ONE — ALIEN



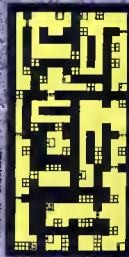
LEVEL TWO — ARMOUR



LEVEL THREE - JUNGLE



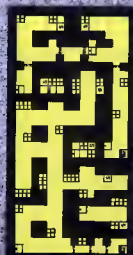
LEVEL FOUR - CHAMBER



LEVEL FIVE - ARENA



LEVEL SIX - VOID



LEVEL SEVEN - HAZARD



LEVEL EIGHT - GOTHIC



RICHIESTA D'AIUTO

"Help, aiuto, SOS: sono disperato, non sono riuscito ancora a finire The Detective Game della Argue Press. C'è qualcuno lì fuori che possa darmi una mano (anche un piede va bene). Grazie!"

Giancarlo 74

GARY LINEKER'S HOT SHOT

(Gremlin/C64)

Il trucco consiste nel premere ripetutamente il tasto Commodore quando la palla è nella porta avversaria ed è visualizzata la scritta Goal.

Phantom Software - Bergamo
Andrea Simula e Luca Farenga - Roma

HOPPING MAD

(Elite/C64)

Caricate questo gioco rimbalzante, resettate e inserite.

FOR A=25173 TO 25179: POKE A,234: NEXT per tempo infinito

SYS 20583 per ripartire

Sangnso Massimo - La Spezia

MANIC MINER

(Mastertronic/C64)

Un classico in tutti i sensi questo gioco, altrimenti perché pensate gli avremmo dato la Medaglia d'Argento? Siete pronti per delle POKE per vite infinite? Caricate il suddetto budget, poi premete RUN/STOP o RESTORE fino a quando non appare la scritta "Ready." e il cursore lampeggiante. A quel punto digitate:

POKE 16573,234
POKE 16572,234
POKE 16571,234
seguite da

SYS 16384 per farvi un bel viaggietto rilassante nelle caverne.

PHOBIA

(Image Works/C64)

Vi è piaciuto questo spara-e-fuggi pieno zeppo d'azione mozzafiato? Spero di sì, perché ho in serbo per voi un pd di POKE veramente speciali. Caricate il gioco e resettate nello schermo dei titoli, poi inserite:

POKE 5390,44 per vite infinite
POKE 2236,255 per usare l'arma n.255 (la più potente)
POKE 2198,255 per 255 vite
POKE 5761,44: POKE 5775,44
POKE 4779,44: POKE 3845,44
POKE 3849,44 per non diminuire di potenza di fuoco quando ci muore
SYS 2172 per ripartire e tutto-blastaggio

GI909 & Zigor - Carrara
Sangriso Massimo - La Spezia

THE EMPIRE STRIKES BACK

(Domark/C64)

Caricate il gioco, quindi resettate e inserite:

POKE 37048,234
POKE 37049,234 per shield infiniti
POKE 51917,44 per tow-cable infiniti
SYS 32768 per ripartire

Sangriso Massimo - La Spezia

TIMES OF LORE

(Origin)

Andate alla città di Rhyder. Dopodiché dirigetevi verso le montagne verso est e costeggiatele. Durante il vostro cammino incontrerete il gigante: distruggetelo con l'ascia (axe) che avrete trovato a Lankwell e recuperate l'anello (ring). Continuate a costeggiare le montagne e arriverete al tempio. Prima di entrare usate l'anello per diventare invisibili. Salite le scale e dirigetevi verso il fatto, selezionate l'opzione per prendere un oggetto e troverete la sfera (sphere). Dirigetevi verso il Grey Abbot (il prete che è seduto al piano terra), usate la sfera e prendete il medaglione che apparirà sulla sedia. Non vi rimane altro che risparmi, posare il joystick e degustare le schermate di fine gioco.

Battistella Oscar & Meletto Cristian - Locate Varese

electronics

PERFORMANCE

Via San fruttuosa, 16/A - MONZA (S. Fruttuosa) - T. 039/744164

Articola Prezzo

Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterna x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore 1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Comput. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000*
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000*
Duplicatore x Registratore C64	18.000*
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Video digitalizzatore Amiga 500	200.000*
VIDEOIN (digitalizzatore Amiga)	390.000*
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	390.000*
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000*
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500*
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000*
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000*
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000*
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000*
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000*
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000*
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000*
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000*
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500*
Cavo TV/Computer mt. 3	12.000*
Filtra antisturbo x Computer	19.000*
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000*
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000*
Cavo Centronics	35.000*
Alimentatore Universale	28.000*
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000*
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articola Prezzo

Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kit pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autafire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta a disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+capiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Pawer Cartridge	120.000
Isepic Tape (spretatore+capiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Corruccia Cpm x C64	100.000
Corruccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mos 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz.)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz.)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette compatibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1 Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 20 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassetta x C64/Msx/C16/Atari ecc.	da 9.000

* I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa



**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI**

**I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164**



**SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA**



**SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**

ROCKET RANGER

(Cinemaware/C64)

Resetate durante la schermata delle partenze verso le lune (dovete prima arrivarci) e Inserite:

POKE 32572,234
POKE 32715,234 per vite infinite nei combattimenti aerei
SYS 32578 per ripartire

Anfosso "che bel nome che ho" Fhhdrktgimh - Milano

THUNDERBLADE

(U.S. Gold/C64)

Questo è un trucco che va a rimpiazzare quello pubblicato qualche mese fa che funzionava solo per il primo livello. Si consiglia l'utilizzo per la versione su disco ma dovrebbe andare bene anche su cassetta. Ad ogni livello resettare e inserire la POKE appropriate che forniscono vite infinite. La SYS di partenza è sempre 4086.

1° Livello: POKE 8500,44: POKE 13622,44: POKE 13135,44
2° Livello: POKE 8191,44: POKE 11938,44: POKE 12423,44
3° Livello: POKE 8217,44: POKE 11917,44: POKE 12404,44
4° Livello: POKE 7988,44: POKE 11964,44: POKE 12180,44
5° Livello: Non Esistiti!

Sangria Massimo - La Spezia

RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER -

(Imagine/C64)

Questo trucco funziona solo con la versione ORIGINALE su disco. Inserite in listino riportato qui sotto, controllatelo con cura e prima di dare il RUN inserite in disco di Renegade III.

```
100 REM *** RENEGADE III - TRAINER ***
110 PRINT CHR$(147): CLR: POKE 53280,0: POKE 53281,0
120 IF PEEK(2)=0 THEN POKE 2,1: LOAD "F",8,1
130 POKE 17099,52: POKE 17100,3
140 POKE 820,169: POKE 821,44
150 POKE 822,141: POKE 823,28: POKE 824,198
160 POKE 825,78: POKE 826,0: POKE 827,4
170 PRINT "INSERIRE IL DISCO DI RENEGADE III E PREMERE RETURN"
180 GET A$: IF A$=<CHR$(13) THEN 180
190 SYS 16384
```

NAVY MOVES

(Dynemic/C64)

Nel primo livello (quello col gommone), saltate e resettate la partita premendo CTRL. Nelle partite successive iniziate direttamente con la fase sottomarina evitando cioè le mine sia i jetsky nemici.

Della Scala Alberto - S. Margherita Ligure (GE)

DRILLER

(Incentive/C64)

Caricate il gioco, resettate e inserite:

POKE 3343,1: POKE 54296,15: SYS 3603 per ascoltare la musica

POKE 3344,x per cambiare la velocità della musica (3=normale)

Antonio Savone & Andrea De Ritis - Sora (FR)

RUN THE GAUNTLET

(Ocean/C64)

```
100 REM *** RUN THE GAUNTLET - CHEAT BY ZZAP! ***
110 FOR X=269 TO 388: READ Y: C=C+Y: POKE X,Y:
NEXT
120 IF C=13049 THEN POKE 157,128: SYS 269
130 PRINT "ACCIDENTI: UN ERRORE NEI DATAI":
PRINT "DEVO CONTROLLARLI"
140 DATA 032,086,245,072,169,000
150 DATA 133,157,104,032,086,245
160 DATA 189,038,141,223,002,169
170 DATA 001,141,224,002,076,187
180 DATA 002,072,169,076,141,191
190 DATA 009,169,061,141,192,009
200 DATA 189,001,141,193,009,104
210 DATA 076,000,008,072,077,080
220 DATA 072,032,073,001,104,169
230 DATA 001,133,008,076,195,069
240 DATA 173,009,052,201,238,240
250 DATA 015,173,151,006,002,201
260 DATA 230,240,024,173,168,066
270 DATA 201,238,240,028,096,189
280 DATA 000,141,171,087,169,031
290 DATA 141,056,051,189,002,141
300 DATA 046,052,096,169,165,141
310 DATA 151,062,189,000,001,041
320 DATA 152,072,096,169,173,141
330 DATA 168,068,169,000,141,066
340 DATA 072,098
```

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL

PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
CD MPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PN0T 154



Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

savage

by **CAJETRONIC**

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatori pal incorporato per monitor 12/14" con
Ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.

Funzioni del telecomando: testi numerici di programme-muting-regolazione vo-
lume-regolazione sintonia fine-cambio sequenzele programmi.



RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC



JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

**RISERVATO A TUTTI I
POSSESSORI DI AMIGA****COMUNICATO STAMPA
RISERVATO AGLI AMATORI DI
VIDEOGAMES ORIGINALI****LA SETTIMANA ITINERANTE
DEL VIDEOGAME ORIGINALE
DAL 9 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE
SI FERMA QUI**

DAL 9 AL 14 OTTOBRE			DAL 16 AL 21 OTTOBRE		
CHIP COMPUTER	Via Milano, 77/8	- PESCARA	ATEMA	Via B. Marzotto, 1/A-B	- FIRENZE
COSMOS 3000	Via Mazzini, 38	- PESCARA	HELP COMPUTER	Via Degli Artisti, 15/A	- FIRENZE
COMPUTER MARKET	Via Trieste, 73	- PESCARA	M.G. di MAURRI	Via F.lli Cervi, 23/29	- PONTASSIEVE
BIT COMPUTER SHOP	Via Lenciano, 15	- PESCARA	ELETRONICA CENTOSTELLE		
MICROBIT	Via Del Circolo, 219	- PESCARA		Via Centostelle, 5/A	- FIRENZE
COMPUTER CENTER	Via B. Croce, 147	- CHIETI SCALO	EUROSOFT	Via Del Romito, 1 D/R	- FIRENZE
COMPUTER SHOP	Via Mario Bianco, 2	- LANCIANO	TELEINFORMATICA TOSCANA		
LP COMPUTER	Via Monte Maiale, 57	- LANCIANO		Via Bronzina, 35	- FIRENZE
DAL 23 AL 28 OTTOBRE			DAL 30 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE		
ABM	P.zza De Ferrari, 2	- GENOVA	ATE	Borgo Parente, 14 A/B	- PARMA
PLAY TIME	Via Gramsci, 3/5/7 R	- GENOVA	COMPUTER LINE	Via Rocco, 10/C	- R. EMILIA
PAGLIA LUNGA	Via Mazzini, 4E19	- RAPALLO	COMPUTER LINE	Via G. Carducci, 4	- PIACENZA
CEIN	Via Merano, 3 Rosso	- GENOVA S.P.	ORSA MAGGIORE	P.zza Matteotti, 20	- MODENA
SCK COMPUTER	Via Pieve, 78 Rosso	- SAVONA	ORSA MAGGIORE	Centro Comm. I. Portali	- MODENA
T.L.S. SERVICE	Via Della Libertà, 13	- PIETRA LIGURE	DELTA COMPUTER	Via M. Della Resistenza	- PIACENZA
CENTRO HI-FI VIDEO	Via Della Repubblica, 38	- S. REMO (IM)	MICROINFORMATICA	P.zza M. Partigiani, 31	- SASSUOLO
COMPUTERMANIA	Via Genova, 33/35	- CEPARANA (SP)	PCOL SHOP	Via E. S. Stefano, 9/C	- R. EMILIA
INPUT	Via Lungomare-Pegli, 5A7R	- GENOVA	ZETA INFORMATICA	Via Sofia, 9	- PARMA
INTEL	Via Dott. Armeilo, 51	- IMPERIA			

**CORRI IN UNO DI QUESTI NEGOZI
ACQUISTANDO DUE NUOVI GIOCHI ORIGINALI
NE RICEVERAI UNO
IN OMAGGIO****NON PERDERE L'OCCASIONE
E NON DIMENTICARE CHE.....****CHI CE L'HA ORIGINALE
SI DIVERTE OI PIU'
DI CHI CE L'HA COPIATO !!!****DON'T FORGET!**

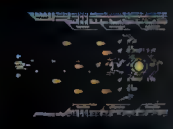
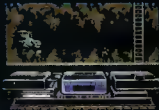
BAAL



CAPTAIN FIZZ



MENACE



BAAL

Il futuro del mondo è nelle mani di una squadra di uomini scelti. TU sei il capo dei GUERRIERI DEL TEMPO e devi guidarli in una lotta fatale contro il perfido BAAL e i suoi seguaci immortali che vogliono distruggere la terra. Pensi di farcela? Ricorda: non c'è alternativa... solo "L'INFERNO NEL MONDO"!!

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

CAPTAIN FIZZ

Incontra i Blaster - Trons
Il messaggio è semplice: co-operare o morire!
I DUE giocatori devono collaborare in azione ed in cervello per far sì che CAPTAIN FIZZ riesca a debellare l'infestazione del pianeta Icarus da parte dei malvagi Blaster - Trons.
L'azione è veloce e frenetica e si rischia la sconfitta se non si escogitano le tattiche giuste. Ricordate: L'unione fa la forza!

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

MENACE

Gli ordini sono chiari: devi distruggere il pianeta Draconia.
In teoria è semplice, ma in pratica... il pianeta Draconia è stato creato dai più maligni Governatori dell'universo, che lo hanno popolato di esseri mostruosi per terrorizzare il mondo e tentare di distruggerlo. Ora è giunto il momento di porre fine a queste gravissime MINACCIE. Devi provarci da solo perché la terra non può permettersi di sacrificare altre vite... e che il destino ti sia favorevole!

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

LEADER
DISTRIBUTIONE

PSYCLAPSE

UN BLITZ A
8 BIT DA
PSYCLAPSE

LEADER
COMPUTER PRODUCTS



1

SPEEDKING

- Il joystick anatomico con microswitch di alta precisione.
- Disponibile nelle versioni
 - Normale
 - Autofuoco
 - PC



2

MEGABLASTER

Grandi prestazioni per una micro spesa. Con microswitch, si può tenere in mano oppure appoggiare sul tavolo.



3

GAME CARD

Per PC, alta affidabilità, preciso, facile da installare.



4

NAVIGATOR

Nuovo - esclusivi moduli a microswitch di alta precisione che permettono di "sentire" ogni movimento.



Disponibile per:

C64 L. 18.000 c.
L. 21.000 d.

SOLO I GIOCHI ELITE SONO ABBASTANZA BELLI PER UN ENCORE

CLASSIC BOARD GAME
NOW ON COMPUTER
RELEASE DATE
15th JULY 1988



SPEC/CBM 64-128/AMST/C16

CRASH SMASH
RELEASE DATE
19th JUNE 1988



MARTIAL ARTS AT
ITS MOST PLAYABLE
RELEASE DATE
25th JUNE 1988



BEST SELLING
GALLUP No. 1
BOXING SIMULATION GAME
RELEASE DATE
31st MAY 1988



OFFICIALLY LICENSED
BEST SELLING COIN-OP
GALLUP No. 1
RELEASE DATE
22nd AUGUST 1988

**ENCORE E' UNA LINEA BUDGET
CHE RIPROPONE I
GRANDI SUCCESSI ELITE**

**CASSETTA L. 5.000 / 7.500
DISCO L. 10.000**

LEADER
COMPUTER GAMES



KIXX - PER AGIRE

**NUOVI
TITOLI**



KIXX
ESCLUSIVA



KIXX
ESCLUSIVA



ROAD RUNNER



SUPERCYCLE



KIXX
ESCLUSIVA

COLOSSEUM

L. 7.500 cass.
L. 10.000 disco

KIXX

LEADER
DISPONIBILI
DI SISTEMI

- SPECTRUM 48/128K + 2
- CBM 64/128
- AMSTRAD CPC
- ATARI
- MSX 64K





POSTA

E i ragazzi, questa volta mi sono dovuto proprio rilassare un po' prima di aprire la posta di Zap! Non per altro, ma la pausa estiva ha raddoppiato la quantità delle vostre missive e così sono stato letteralmente sommerso da lettere e cartoline.

Con vero orrore, però, ho scoperto che la metà dei vostri "componenti" conteneva ehm'insulti, parolacce, cattiverie, e inaccettabili fandonie.

Davvero non sapevo cosa pubblicare perché, per la verità, le lettere "insultatorie" non avevano contenuti interessanti o degni di essere presi in considerazione, ma erano proprio fiumi di parole utili a sfogare la propria aggressività; un po' come il joystick, tanto per intenderci. Ma, nel mucchio selvaggio, ho visto qualcosa brillare e così la posta in breve di questo mese conterrà solo due lettere. Cominciamo con quella di Manuel Rossi di Firenze.

Il caro Manuel, stanco di polemiche e chiacchiere stupidaggini, dice di essersi accorto all'età di 16 anni di come va il mondo. Cioè male. Dice che ormai quello che conta è l'essere (io ho più di te e quindi valgo di più) e sempre meno l'essere. Ma dove stiamo andando a finire? Si chiede il nostro lettore. E' mai possibile che appena ti metti a parlare di qualcosa di serio nessuno ti stia più a sentire? E' mai possibile che proprio nella scuola, dove i problemi dei ragazzi dovrebbero essere discussi, si tende a emarginare e sottovalutare? E che gli stessi professori e genitori almeno (no per primi) queste diseguaglianze?

Già, caro Manuel? E' mai possibile? Tra i nostri lettori, e le lettere lo dimostrano, ce ne sono tanti che ragionano proprio come tu non vorresti, me non è colpa loro, tutt'altro. In questo mondo, è e quell'età, non si è ancora nessuno, per tanta, tantissime ragioni. E allora diventa importante avere la moto più bella, il computer migliore (cosa da dove scaturiscono le polemiche), la maglietta firmata e i jeans di tendenza. Nella cosa, negli oggetti, in ciò che si possiede, si cercano i propri ideali, i propri miti. Questa è la verità. Non c'è nulla di sbagliato, perché con l'ingresso nel mondo del lavoro

si capiscono molte cose, e l'essere comincia a importare molto, molto di più dell'essere. Perché senza personalità e grinta non si riesce neppure a ottenere. Ma il problema vero sai dov'è? E' nei ragazzi che vogliono tutto e subito, senza fatica, e che non riuscendo nell'impresa si tuffano nel mondo della criminalità oppure nel falso benessere della droga.

Comunque sono convinto che in tutti voi ci sia l'intelligenza e la buona volontà di Manuel, solo che per mille motivi non riuscite o non volete dimostrarlo. Allora fatevi sotto, non nascondetevi sotto stupidi pseudonimi, avete senz'altro qualcosa da dire e sono sicuro che è la stessa cosa che direbbero gli altri lettori.

E poi chi dimostra la propria intelligenza non è per forza di cose antipatico: la busta designata da Manuel lo dimostra, è piena di divertentissime stupidaggini!

E per finire, arrivo alla lettera di Federico di Villafranca di Verona che ci ha spedito una sua foto e l'elenco completo del software (piratato) disponibile in un negozio di quella città. Riprendo allora in due righe l'argomento pirateria, ricordando che anche se ci invia gli indirizzi dei negozi "piat", non faremo alcuna azione legale contro di loro primo perché non è nostro compito, secondo, perché gli indirizzi comunque li conosciamo bene. Non sapete quante volte entriamo nei negozi e chiedere del software e ci ritroviamo in mano giochi piratati. Tanto i negozianti non ci conoscono, e noi usciamo ridendo (a non compriamo niente, naturalmente).

Comunque è quel negozio di Villafranca facciamo i nostri ringraziamenti, visto che nell'ultima edizione del loro catalogo leggiamo: „tutte le ultime novità tirate dalle migliori industrie del settore come ad esempio: Zap! — The Games Machine, ecc...".

Troppa grazia, caro negozio sconosciuto.

OK, Federico, come vedi la pirateria persevera e nulla (per il momento) si può fare, mentre io continuo e sostengo che il software bello si acquista sempre originale perché le cose fatte bene valgono il loro prezzo.

Chiudo qui, salutando Federico e ringraziandolo per il portafoglio che

tengo fisso sulla scrivania, e tutti i lettori che hanno scritto, telefonato, o che semplicemente ci hanno pensato o sognato! Che Incubol! Ma prima di congedarmi e passare la mano a MBF, accovi l'elenco delle cose da NON FARE nella posta.

1) Non inviate le lettere in Via Della Spiga, perché altrimenti rischiate che vengano perse. Inviare solo e Zap! posta (o tips) — Casella postale 853 — 20101 Milano

2) Non chiedete trucchi per i giochi perché quelli che conosciamo vengono pubblicati e non possiamo prendere spazio alla posta perché ce l'è già quello destinato ai trucchi. Per queste cose potete eventualmente chiamare in redazione nel pomeriggio allo 02/64.68.706 e SOLO A QUESTO NUMERO!

3) Non chiedete i giochi! Se non li trovate in negozio, chiamate per esempio la Lago, servizio Soft Mail o un altro servizio simile, e ordinate per corrispondenza. Noi non vendiamo, né prestiamo, né produciamo software!

4) Non inviate soldi per far pubblicare le lettere! Almeno fossero vuoti (scherzo, naturalmente).

5) Non inserite nella busta i francobolli per la risposta: non siamo in grado di replicare personalmente, possiamo farlo solo attraverso la rivista. E' una questione di tempo.

6) Non scrivete cose tanto parolacce, né sto imparando troppe!

Una joystickata in testa da Stefano Galatini. Passo la penna a MBF...

PROLOGO

Sono passati più di tre anni dalla prima lettera comparsa sulle mitiche pagine della Posta. Di tempo ne è passato, gli argomenti discussi sono stati tanti, ma una sola cosa non è cambiata: abbiamo sempre la stessa voglia di dire la nostra su ogni cosa, la voglia di farci apprezzare scrivendo qualcosa di intelligente e simpatico. Non preoccupatevi, il vostro MBF non sta facendo della retorica a buon mercato. Volevo solo ricordarvi a cosa serve REALMENTE la Posta, a tutti coloro che ci scrivono, ma anche a coloro che si limitano solo e leggere le lettere altrui. E questo Prologo serve anche a presentarci questa rubrica, la Posta, appunto, e tutti coloro che comprano Zap! per la prima volta, chi magari ha ricevuto un computer per il compleanno, per la promozione, eccetera, e che scopra quanto strano guazzabuglio di missive. Quello che leggete non è

proprioamente "ZIA SALLY RISPONDE", bensì l'unico spazio dove voi lettori potete dire quello che vi pare come vi pare, naturalmente sempre inerte ai videogiochi e simili, questo è chiaro.

LA POSTA: ISTRUZIONI PER L'USO

Tutte le lettere che riceviamo vengono lette più volte; si scelgono quelle che riteniamo possano interessare il maggior numero di lettori e quindi le pubblichiamo. Tutti coloro che non vedono pubblicate la loro missiva non disperino: molto probabilmente gli argomenti trattati sono già stati discussi e fondo, oppure ciò che viene scritto lo si può ritrovare in altre lettere simili, oppure ancora ciò che avete scritto è veramente impubblicabile. Le rimanenti vengono smistate nella Posta Bravis o recuperate nei numeri successivi. Se proprio non la vedete pubblicata, fate come Woody Allen: provaci ancora, Sam...

COSA TROVATE NELLA POSTA
Dibattiti seri, risposte a dubbi e problemi, critiche costruttive e non, consigli a suggerimenti, richieste di ogni tipo, ma anche polemiche, litigi, demenzialità, risse e insulti vari. Ben destate... almeno si spera...

COSA NON TROVATE NELLA POSTA
Ricette di cucina macrobiotica, il numero di telefono di Freddy Krueger, la formazione dell'intel, tesi di laurea in svedese, e altro.

PER I NUOVI LETTORI
Dopo questa premessa avrete certamente capito che razza di atmosfera aleggia. Se avete dubbi, problemi, siete frustrati o più semplicemente sfiorate dal potenziale megalomani inforate la penna e slogatevi.

PER I VECCHI LETTORI
A tutti coloro che ci seguono da anni, e che ci scrivono mensilmente o quasi, e a tutti coloro che amano i videogiochi in generale, non posso dire altro che dire: CONTINUATE COSI'! Ormai l'avete capito che, spesso i video games sono solo un pretesto per conoscere e farsi conoscere via Posta, per cui abbandonate ogni remora e ogni dubbio e "dateci sotto!".

Terminata questa premessa doverosa, perché dopo tre anni di Posta una rinfrescatina ci vuole, abbandoniamoci all'oblio della lettura.

MBF

INUTILE RIMPIANGERE IL PASSATO

Cara redazione di ZZAP!

Nel bel mezzo della lettura della rivista, mi trovo dinanzi ad una cosa mai vista, me che dolor, ma che disdetta, mai tal cosa voler avrei letta. Sto parlando del numero 36 di ZZAP! E più precisamente delle vomitevole missiva (vomitevole non è una parolaccia, eh!), dedicate con tanto amore a San Paolo '69. Già l'apostolo aveva scritto una lentissima lettera in stile noncapioscun'accadovorileggere-peritaladufusimavolta con spruzzi di gotico antico, ed ora ci si mette anche questo pietroso (pardon... Colonna) Fabrizio con tanto di capifello corinzio e leccare le scarpe per un posto in paradiso. Ma quali bei vecchi tempi? Sin dall'epoca preistorica (quella del giallo Whaake Whooka) (Pecman si legge, Whaake Whooka si scrive) quando ZZAP! Non era ancora in edicola già Bittanti & Co. (O, grido da stadio di follia) avevano pronte le loro belle letterazze sadiche per far impazzire quelli come voi (eh, eh, ih, ih!) Quindi e quali tempi vuoi ritornare? Al n.2 di ZZAP!, dove nessuno sapeva cos'era un testo di realsat? Eppoi quel "scrivi elevatamente", quando l'ho letto credevo che sarebbe seguito un "Le tue o sembrano rare perle di majorca, dove le y sono liberi gabbiani sopra un oceano di m (intesa come lettera e non come m^{ma}) ecc. Ti rendi conto delle feticchie che hai scritto, come pretendi di voler tornare indietro (dove, poi?), quando l'evolvente dei tempi ha portato il 70% dei lettori di ZZAP! e non sapere più la base da cui è partita la polemica?!! Ho qui davanti i numeri storici di ZZAP! Con l'inizio di quella che, a mio parere, è la posta più interattiva mai apparsa su riviste ed è ben diversa da quella di adesso, perché la polemica si è sviluppata e si è arrivati al culmine, tant'è vero che ora si polemizza sulla polemica stessa, e gli antipolemici non fanno altro, e loro volta, che polemizzano i polemici (non ci capisco più niente!). Accette quindi i tempi come stanno e non scriverei più!...]

DDRUMMER!

Questa è la sola lettera che critica quel Paolo '69 che pochi numeri fa

aveva rimpianto i bei tempi passati con una lettera serie ma strapalacrime. Penso che più o meno tutti i vecchi aficionados, i fedelissimi, si siano identificati nel personaggio perso e disorientato nel mondo informatico attuale descritto da Paolo. Io per primo. Non capisco quindi le tue critiche, anche perché probabilmente, hai travisato il messaggio presente in quella lettera: Paolo non vuole riportare quei tempi o tornarci, sarebbe utopistico e oltretutto impossibile. Voleva solo lanciare un appello e tutti i lettori, speranzosi di non essere rimasti ormai l'unico di una generazione che sta cedendo il passo ad altre. Forse ci segui da poco anche se affermi di aver letto i numeri storici di ZZAP!, oppure sei entrato nel "giro" (videologicistico, s'intende) recentemente, altrimenti perché ne avresti capito e apprezzato maggiormente quella lettera.

RECENSORI: CINEFILI INESPERTI?

Cara ZZAP!

io amo le polemiche, ma non ti ho scritto per questo, anche perché ti conosco solo da un mese. Stogliendo il numero di Fabbro (gentilmente passato da un mio amico), mi è capitato sotto gli occhi le recensioni di Dragon Ninja e ho letto una, purtroppo, bestiale incredibile. Niente da eccepire sul giudizio del gioco, me tu, scusa se ti parlo così direttamente, tu, dicevo, parlando delle tue culture cinematografiche dopo aver tirato in ballo, e a ragione, il maestro Spielberg in merito al "big truck", hai preso in considerazione John Carpenter prendendo un granchio pazzesco. Perché? Ma perché non è Carpenter il regista del film da te eletto e esempio (Brivido), ma è il grande scrittore dell'orrore, e in quel film alla sua opera prima, Stephen King! Comunque ancora fermo con l'ottima rivista. Non mi firmo con un soprannome ostrogoto, anche se i miei nemici mi chiamano Zolo, perché non ne vedo l'utilità. Spero di potervi scrivere ancora, forse voi no, per qualche polemica intelligente (senza offese per nessuno). Vorrei concludere dicendo che la Poste di ZZAP! E' molto bella e offre campioni di varia umanità, molto interessanti nonché (questo è voluto) esilaranti (anche questo).

Sempre devoto e ossequioso
MATTEO LOLLETTI - Forlì

Ebbene, caro Matteo, devo proprio ammettere che hai perfettamente ragione. Non so chi abbia fatto la recensione (Forse sono stato io, eh, me cercate di capirmi... lo stress, la famiglia, i debiti; NdDe), ma l'errore è veramente grosso. Come hai già detto tu, è Stephen King e non John Carpenter ad aver diretto il film in questione, tratto da uno dei suoi migliori racconti, cioè Camion. Apprendo una parentesi io sono un fanatico, e quindi piuttosto esigente, di tutto ciò che concerne l'orrore, letteratura e cinematografico, per cui sono impaziente di vedere i prossimi videogiochi dell'orrore, come Nightbreed (Ocean), ispirato al prossimo film del terificante Clive Barker, e Nightmare on Elm Street (US GOLD), dove il nostro amico Freddy (a cui sono stati dedicati ben 5 film, solo per ora), si sbizzarisce divertendosi come solo lui sa fare. Taglio corto senno poi mi accusate di propagandare la violenza digitale. Al prossimo granchio, Matteo!

CITAZIONI

Un grande ritorno! Pensavo che le Citazioni fossero destinate ormai a una morte prematura, ma me ne sono giunte così tante, ultimamente, che non posso fare altro che resuscitare questa rubrica nella rubrica. Ecco e voi:

"Capisco che certa gente ha (e) scritto con l'accad Nd!) bisogno di sentirsi importante e perciò scrive frasi incomprensibili in latino e un gergale di videologicchi... Ma non capisco allora perché non lo facciano su carte igieniche e poi vi si puliscano il c...o! Dd! Indignatissimo MIX 74
"Sono DDT, sono il migliore in quello che faccio, me quello che faccio non è molto piacevole" di un pirata anonimo, o quasi, nemico delle zanzare. Per chi non lo sapesse, la frase di DDT è l'inno di Wolverine. Pubblichiamo ora qualche citazione e affetto che il nostro affezionato Enrico Papalin ha scritto nel "libro" che ci ha spedito dal titolo CITAZIONI ASSORTITE: "Morto un filosofo, se ne ammazza un altro", "Lanciami i componenti" (Gig Robot d'acciaio) e "Io penso, in quest'aria carica d'incenso". Il numero di citazioni è veramente imponente, per cui Papalin potrebbe benissimo continuare la rubrica da solo per i prossimi duecento quattordici anni. Noi le diule-

mo mensilmente, così non annoiamo, OK? Per oggi basta, ma chiedo di ricordandovi che per CITAZIONI, intendo anche vostre osservazioni brevi e commenti break su tutto, non solo proverbi popolari e frasi miste, quindi scrivete a CITAZIONI, Redazione di ZZAP! - Casella Postale 853 - 20121 Milano. Una citazione al giorno toglie il polemico di torno... (Questa me la potevo pure risparmiare...)

CARTOLINA DEL MESE 1989

Dopo giorni di aspri dibattiti, qui in redazione, per stabilire a chi consegnare il premio BEGA DI LATTA 1989, siamo giunti alla conclusione che... No, non voglio anticiparvi nulla. Andiamo con ordine. Le cartoline ci sono arrivate non solo dall'Italia, ma anche dall'estero: non immaginavamo un simile successo. Ecco i nomi con il relativo silo vancanziero abbinato: Morelli Paolo (Innsbruck), Gianluca Callini (Dolomiti), Zonte Merco (Cala Conta), James Bond (Mileazzo), Predatori (Gusto), l'enmele, Ian Rush (Vie Ste), il trio Vestri, Ostorio e Isabella (Zinola), Luca Nonato (San Gerardo, la scritte), le redazioni di Bova Byte (Tramonto delle sol su un bel paio di...), Ehm, ci siamo capiti...), Martin Lager (Mannheim), Zio Pino (Coste Smeralde), Mark 89 (Bibione) e ben 6, dico 6 cartoline da Piero '74 (Marina di Camerota) (Tohl Un mio conterraneo; NdDe), che merita il premio fedeltà. Mi scuso se l'elenco non è completo, ma le cartoline continuano ad arrivare, merito delle PT particolarmente rapide. Prossimamente un elenco fidale. Orbene, il premio BEGA DI LATTA... non lo vince nessuno, perché BDB ha pensato bene di rivenderlo a un rottamatista di passaggio. Con il ricavo è fuggito a Galspusterlingo con una cinquantina a tre ruote (No, era una C5 della Sinclair; NdDe). Comunque, in mancanza del premio ufficiale tutti meritano una BEGA (ricordo che non ne avevano mai, in quanto una BEGA, nel mio assurdo vocabolario, è un bel niente). Meglio vincere un bel niente, che qualcosa brutto, non vi pare?

Ringraziamo comunque tutti i partecipanti per la belle cartoline

... SEGUE -

TREMATE! TREMATE! LE PAGELLE SONO TORNATE!

Grande readazione di ZZAPI

Servio questa mia seconda lettera estiva innanzitutto per complimentarmi per il vostro graduale miglioramento, anche se vedo che, ultimamente, le recensioni italiane sono diminuite e alcuni inserti come "Ed's corner" non sono stati continuati. Vorrei inoltre sapere cose a successo alle adventures... Non si vedono più, proprio ora che cominciavano ad interessarmi! E poi, perché nessuno invia più soluzioni? Perché Rod Pike non ci delizia con altre adventure? Ve bene, ora basta! Lo so che non è colpa vostra, ma ci deve essere una spiegazione! Ribadisco poi che ZZAPI dovrebbe ritornare alla simpatia di un tempo, ai fumetti a nuvolette, alla presenza tra le pagine di Rodford e Thingie e magari anche di qualche altro personaggio che ha fatto storia nel computer. Sarebbe bello aprire una classifica per la mi-

glior grafica e la miglior musica e ampliare quella già esistente dei migliori giochi. Perché non continuare l'iniziativa delle pagelle? Ecco le mie intenzioni:

PRESENTAZIONE 95%

Le copertine sono ricche di colore e, in più, ora le confezioni di ZZAPI Contengono spesso dei magnifici poster (perché non spillette o altre piccole cose?).

GRAFICA 90%

Belle foto e colori accompagnano le recensioni che sono, e loro volte, molto vivaci e colorate.

SONORO 90%

Il rumore delle pagine che girano ogni 24 ore e che magari contengono un alto volo del punto di vista sonoro è gratificante, anche se, alla lunga, può rivelarsi noioso.

APPETIBILITÀ 99%

Vorrei vedere chi, davanti e tutto questo ben di Dio e a tutti questi computer riesce a resistere!

LONGEVITÀ 99%

Dopo aver letto ZZAPI Un centinaio di volte ed aver imparato le frasi a memoria, ecco che comincio a rompere le scatole all'editoriale, ed è una soddisfazione sentire che è

uscito il nuovo numero.

GLOBALE 97%

Con le modifiche che dico io, sarà del 100%!

[...]

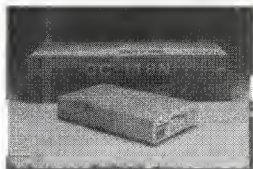
MARCO ZONTA Roma

Innanzitutto, Marco, scusami se ho tagliato la tua lettera, ma era veramente troppo lunga! Vedrà prossimamente di pubblicare la parte restante. Nel frattempo, dedichiamoci "solo" a questa. Come sono andate le vacanze in Spagna? Sì, lo so che non c'entra niente, era solo un inizio. Bando alle ciancie, comincio subito e rispondere a tutte le tue domande. Cosa è successo alle adventures? Beh, spiegarlo non è facile. Innanzitutto, il loro numero è in ribasso in quanto la maggior parte delle case produttrici si sono rivolte al mercato dei 16 bit, impegnandosi a fondo e raggiungendo risultati che sarebbe difficilissimo, se non impossibile, trasferire su un 8 bit senza apportare modifiche così drastiche da cambiare completamente il gioco. Le adventures stesse hanno subito un vero e proprio mutamento; molto spazio è stato as-

sorbito dagli RPG, che, almeno per adesso, "vanno" molto, poi le strutture delle rimanenti è cambiata visibilmente, il sarà accorto che le avventure testuali stanno morendo, sostituite da quelle ad icone o comunque grafico-dinamico che in questi ultimi anni hanno riscosso un successo crescente. Faremo il possibile per tenevi aggiornati, in attesa di un assessment. ZZAPI deve tornare alla impialla di un tempo? Mah, non saprei, questa è una questione di gusti, e si sa che OE GUSTIBUS NON EST DISPUTANDUM, cioè non si deve discutere dei gusti altrui, perché raramente si arriva a un compromesso che soddisfa entrambe le parti. Comunque abbiamo ricevuto il messaggio. I fumetti a nuvolette, (aiudi forse alle eventuelle di Cross, apparse nei primissimi numeri?), sono piuttosto difficili da impaginare mantenendo le caratteristiche originali, e poi piacevano e poca gente lo, e dire il vero, li consideravo dei semicapitolari, ma non sono in molti che la pensano come me. Il ritorno di Rock e Thing? Altra questione controversa. Secondo alcuni disturbavano la lettura, se-

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !



IMPORTIAMO DIRETTAMENTE:

Computer XT-AT compatibili
Stampanti da 80 e 132 colonne
Mouse - tavolette grafiche
Schede e accessori per PC
Tutti i prodotti Commodore
Drive OCEANIC per C-64, Amiga e Atari
Joystick normali e a microswitch
Dischetti 5 1/4 e 3 1/2

DISTRIBUTORI SCHNEIDER PER IL VENETO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

condo altri erano disegnati malissimo e le battute facevano pena, poi c'ui... Comunque se siete proprio smaniosi di rivederli, non è detto che non possano tornare, magari in veste nuove. Avete notato le faccende dei recensori "nuova formula"? Potrebbero essere il primo passo verso una rimodernizzazione grafica molto lunga. Comunque non spetta a me anticiparvi nulla, sennò poi BDB si arrabbia perché ho tradito l'effetto sorpresa... (Salvo per un pelo — NdE). I consigli sulle classifiche le ho passate ad A.J. l'addetto, tre le altre cose, alle HIT PARADE. Amiviamo finalmente alle pagelle. La tua segna un ritorno. Mi auguro però che se i lettori persevereranno, com'è probabile, anzi certissimo, riescano a trovare qualcosa di più originale, perché altrimenti le pagelle sembreranno tutte una copia dell'altra. Perché non trovare una pagella "nuova formula" al posto di quella attuale? Mi spiego, perché invece di giudicare ZZAPI interamente, non vi limitate a dare i voti ad ogni singola rubrica, anticipazioni, recensioni, editoriale, posta...

POSTA BREVIS

Le lettere giunteci questo mese sono veramente tante, e non sono riuscito a mettere tutte quelle che avevo intenzione di pubblicare, per cui molte le leggerete il mese prossimo. Fia questa, vi anticipo un mega-dibatto, le scuse di un personaggio controverso a i commenti di mezzo autunno di un lettore particolarmente profuso. Ora basta. Vi posso però già mostrare il modus operandi di Matteo nonsicapsicocognome Tha Basi. Ora sicapsicocognome, che è Piemontese. Possono parlarle le immagini:

Carissimi! redattori di ZZAPI, chi vi parla è ancora il famoso THE BEST (bah, non cominciamo e montarci la testa... Ndr). Ora molti si chiederanno perché vi ho riscritto: chi ha osato parlar male del numero di aprile di ZZAPI? Vi vorrei uccidere, sbudellare (per non dire qualcosa di peggio!) (esagerato, Ndr). Voi, poveri videogiocatori, sapete solo criticare questa povera rivista, senza pensare minimamente che una rivista nasce da tanti sacri-

fici, e pertanto non può essere perfetta! Chiero, ore? Non vi permetteste mai più! Per finire cito il famoso P alla undicesima...:

- 1-PRIMA
- 2-PENSARE
- 3-POI
- 4-PARLARE
- 5-PERCHÉ
- 6-PAROLA
- 7-POCO
- 8-PENSATA
- 9-PUO'
- 10-PRODURRE
- 11-PENTIMENTO

Ciao a tutti!
MATTEO PIEMONTESE (Un'altra P? Ndr) the best, Manfredonia (FG)

MEGA COMMENTONE FINALE

Siamo giunti al triste, si fa per dire, momento dei saluti. La posta di Ottobre di ZZAPI, se non l'avete capito, è, o meglio cercava di essere, diversa dal solito. Poche polemiche stupide, lettere più brevi del solito, risposte più lunghe e

quantità minima delle Ndr (ma non delle NdE; NdBDB). Sono "piccoli" cambiamenti, che, spero, finalmente soddisferanno i perenni contestatori. Se non vi piace neppure così, attaccatevi al tram e chi si è visto si è visto. No, calmi scherzavo. Volevo aggiungere che i cambiamenti, se doverosi, è meglio farli in modo graduale e non drastico, perché spesso, la cura è peggior della malattia stessa.

MBF

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore + 1 Joystick + 5 Giochi	L	330 000
Commodore 128	L	300 000
Disk Drive Oceanic OC 118N	L	240 000
Qisk Drive 1541 II Commodore	L	330 000
Qisk Drive 1571 Commodore	L	350 000
Amiga 500 Commodore	L	650 000
Amiga 2000 Commodore	L	1.650 000
Qisk Drive Esterno Amiga	L	220 000
Disk Drive Interno Amiga 2010 Commodore	L	200 000
Stampante MPS 1230 Commodore 64 e Amiga	L	390 000
Stampante Mannesmann T81 Amiga & PC	L	330 000
Stampante STAR LC 10	L	400 000
Stampante Epson LQ 500 24 Aghi	L	750 000
Espansione Amiga 500 da 512K	L	280 000
Qisk Drive 1581 3 1/2	L	250 000
Espansione Commodore 64 da 256K	L	150 000
Adattatore Telematico per Commodore 64	L	100 000
Atari 1040 STFM con Monitor B/N Alta Risoluzione	L	1.100 000
PC 10 III 2 Qisk Drive + Monitor	L	1.400 000
PC 3H Atari 640K + 1 Qisk Drive + Hard Qisk 30 MBY + Monitor	L	2.200 000
PC Philips 9100 1 Drive 3 1/2 1 Orme 5 1/4 + Monitor	L	1.650 000

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA

IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio, 38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340



bloodwych

Partecipate al più stimolante e fantasioso gioco delle parti mai realizzato: le vostre forze combattono nella città sotterranea di Bloodwych nel tentativo di recuperare il cristallo di Sangius, andato in frantumi, un'avventura epica ad uno o due giocatori contemporaneamente - senza alcuna introduzione di testo.



passing shot

E' il gioco di tennis per computer più bello che sia stato realizzato negli ultimi anni. Prodotto da Sega, Passing Shot offre un controllo totale del giocatore - dare l'effetto, eseguire i colpi che tagliano la palla, gli smash e i lob, passando da torneo a torneo in questa fantastica simulazione sportiva ad uno o due giocatori - è il miglior gioco sportivo di quest'estate!



waterloo

Domenica 18 giugno 1815 gli eserciti di Wellington, Blücher e Napoleone si affrontarono su un campo in Belgio. Un giorno che sarebbe diventato storico - la Battaglia di Waterloo. Usando il sistema di comando di Peter Thoren, assumere il controllo di entrambe le parti grazie all'impiego di titoli in tempo reale. La più autentica simulazione di Waterloo mai vista su un home computer.



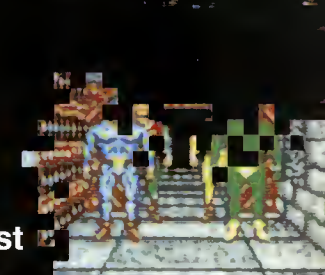
xenon II - megablast

E' il MEGABLAST più bello, più stimolante e più impegnativo mai visto prima d'ora! Con cinque livelli di abilità è il gioco a 16 bit del 1989 - gioco di The Bitmap Brothers, musica di Bomb the Bass. Non siate esclusi - unitevi al MEGABLAST!



IRWIN HOUSE
118 SOUTH WARK STREET
LONDON SE1 0SW

TEL: 01-928 4454. FAX: 01-583 3494



CABAL



LA SENSAZIONALE
CONVERSIONE DA COIN-OP!

ocean

LEADER
CONCESSIONARI

C64 Cass. L. 15.000
C64 Disk L. 18.000 - AMSTRAD Cass. L. 15.000
ATARI ST L. 39.000 - AMIGA L. 39.000 - SPECTRUM L. 15.000



CHAMBERS OF Shaolin



DEBOLEZZA SIGNIFICA SCONFITTA
NEL MONDO DELLE ARTI MARZIALI!
PERCIO' ALLENATI DURAMENTE PER
ACQUISIRE ABILITA' E FORZA ED
AFFRONTARE COSI'
IL COMBATTIMENTO FINALE.

LEADER
ENTERTAINMENT


GRANDSLAM

Disponibile per
ATARI ST
AMIGA
COMMODORE 64 C.
COMMODORE 64 D.

SUPER WONDER BOY

Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!



Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

LEADER
COMPUTER GAMES

 **ACTIVISION**

SEGA

STRIDER



U.S. GOLD

CAPCOM